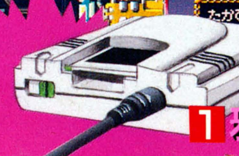
コロコロコミック特別増刊号

PCエンジン SPECIAL

ピーシー

特別付録 オリジナル HIBINO デザイン 下じき

PCエンジン特別救助隊
1 邪聖剣ネクロマンサー
2 妖怪道中記



ワールドスタジアム必勝データBOOK 保存版

LET'S PLAY 中山忍ちゃんの遊々人生

PCエンジンワールド完全公開!
PCエンジン・コア構想Q&A

PC Engine VOL. 1
定価350YEN

全ステージマップつき R-TYPE PART II 完全攻略

最新ゲームスペシャルアタック
ギャラガ'88
ファンタジーゾーン
パワーリーグ

Enjoy Hudson

PC Engine

時代は、ついにPCエンジンだ!

キミは、もう体験したか。

THE 功夫 4,500円

巨大キャラが功夫で大あばれ!!



画面の3分の2(高さ)もあるキャラが、華麗な功夫で大あばれ。㊙の連続パンチもあるぞ。

ビックリマンワールド4,500円

ゼウス、ロココなど人気キャラ総登場



ビックリマンキャラが総登場するアクションゲーム。ロココを強化し、ブラックゼウスをうち倒せ。

ビクトリーラン 4,500円

3Dタイプの耐久レースゲーム!!



パリ=ダカールラリーをモデルにした耐久レースゲーム。パーツ選びなど、作戦も重要だぞ。

上 海 4,500円

新タイプの立体パズルゲーム!!



麻雀の牌を使った、立体パズルゲーム。3回連続でクリアすると、ド迫力の龍の画面が登場するよ。

カトちゃんケンちゃん4,900円

お笑いテク満載のギャグアクション



あのカトちゃんとケンちゃんが大活躍するアクションゲーム。オナラ攻撃などギャグもいっぱい。

邪聖剣ネクロマンサー4,500円

噴き出す血しぶき謎と恐怖のRPG



邪聖剣ネクロマンサーの謎を解き、悪をうち倒せ。ホラームードいっぱいの本格ロールプレイング!!

遊々人生 4,500円

チャンスを生かして人生ゲーム!!



就職・結婚・出産…人生まるごとゲーム。さて、キミの人生は。5人まで同時プレイができるぞ!!

アールタイプI 4,900円

これぞ史上最強のシューティングだ。



PCエンジンだからこそ実現したアーケード版の完全移植! I・IIとおしてクリアしよう!!

アールタイプII 4,900円

Iをしのぐ絵柄とスリルが直撃する。



異次元ワールドの悪はますます狂暴になる。アーケード版になかった幻のキャラも復活している!!

パワーリーグ 4,900円

リアル感がたまらない野球ゲームだ。



監督の気分もバッチリ味わえる。飛びつきモードでナイスキャッチのホンモノ指向のリアルさだ。

その絵柄の美しさが、そのサウンドのパワフルさが、そしてプレイのノリの良さが、すっかりボク達をとりこにしたPCエンジン。ゲームソフトも次つぎと登場し、その世界は加速度的に広がっている。キミも、乗りおくれるな。

©1988 HUDSON SOFT ©LAD・NAS・東映動画 ©1987 ACTIVISION ©H.R.Gigger ©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP. ©TAKARA 1988



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京本社 〒162東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

PC Engine

NEC

PCエンジン進化論。

さらに、おもしろくなる。





(PI-TG001)
標準小売価格 24,800円

添付品 パッド(PI-PD001)×1 ACアダプタ×1 アンテナ切替器×1 取扱い説明書×1 主な仕様 ●電源/AC100V50/60Hz ●消費電力/4W ●寸法/縦135mm×幅140mm×高さ40.4mm(本体)●重さ/約350g(本体)

友達と同時プレイがしたい。連射機能がほしい。ビデオやステレオにつないで美しいPCエンジンの絵と音を楽しみたい…。そんなPCエンジンファンの夢をかなえてくれる別売りアクセサリーだ。楽しさ倍増の便利グッズ。ぜひキミも手に入れて欲しい。

ビデオ端子、ステレオ端子出力の

AVブースター

3,500円

これをつなぐと、ビデオやステレオに出力できるんだよ。PCエンジンの512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、パワフルな6チャンネルのサウンドをステレオで本格的に楽しめるスグレモノだ。

コントローラーが5コつなげる

拡張アダプター・マルチタップ

これは、最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーだよ。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要だよネ。

2,480円

連射ができる

ジョイントコントローラー・ターボパッド

これはスゴイ! これさえあれば連射がだれでも簡単にできるぞ。難かしくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせないネ。

2,680円

2人プレイ用

ジョイントコントローラー・パッド

2人以上で遊びたいときに便利だよ。ただし拡張アダプター・マルチタップに接続するので、そちらを先に手に入れよう。

2,480円



DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

コロコロコミック特別増刊号

PCエンジン SPECIAL VOL.1

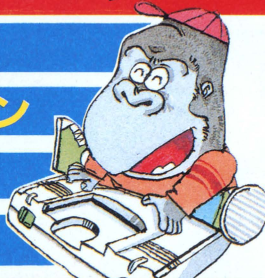
カバーイラスト
岩名 涼
カバーデザイン
村田友男



CONTENTS

最新ゲームスペシャルアタック1

6● ギャラガ'88
10● ファンタジーゾーン
14● パワーリーグ
19● 戦国麻雀 せんごくマージャン



R-TYPE PART II 完全攻略



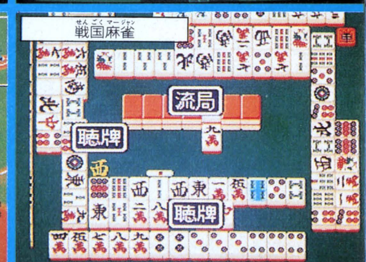
24● GAME STORY
28● ステージ5〈巨大キャラの連続攻撃！ ミスは即、命取りだ！〉
32● ステージ6〈迷路状のステージ、コースどりとタイミングがポイント〉
36● ステージ7〈前後から、無数の敵 あきれるくらいの超難関面〉
40● ステージ8〈最終ステージは、ビットがあれば天国、なければ地獄〉
43● ワールドスタジアム
スーパーマシン、PCエンジンの全性能&可能性をレポート
46● PCエンジンワールド徹底研究
48● コア構想のすべて
52● コア構想インタビュー〈中本伸一〉
まんがPCエンジンMAN〈うおりゃー大橋〉
54● 究極のCDロム
完ペキ保存版 ワールドスタジアム
59● 必勝データBOOK

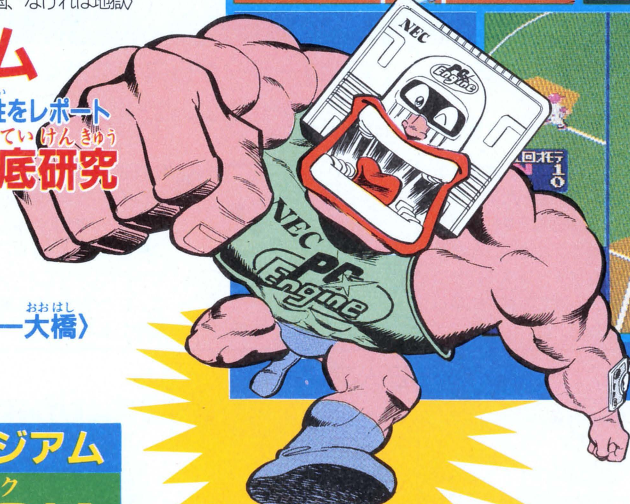



ギャラガ'88


ファンタジーゾーン


パワーリーグ


戦国麻雀


◀PC ENGINE MAN





A面●HIBINOオリジナルデザイン
B面●アールタイプステージボスキャラ

オリジナル下じきの作者　日比野克彦(ひびの かつひこ)
1958年、岐阜市生まれ。東京芸術大学大学院卒業。段ボールアートで第3回日本グラフィック展大賞をとり一躍新人類アーチィストの第一人者に。1985年からNHK『You』の司会者でテレビにも登場。広告、雑誌だけでなく広い分野で活躍している。

特別付録 HIBINOデザイン下じき



78● R-TYPE PART I 完勝法

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ 中山忍ちゃんの遊々人生

● PCエンジン特別救助隊 ●



93● 1・邪聖剣ネクロマンサー

104● 2・妖怪道中記

108● PCエンジンGAME CATALOG

110● 激・烈・技 SPECIAL

116● 最新ゲームスペシャルアタック2

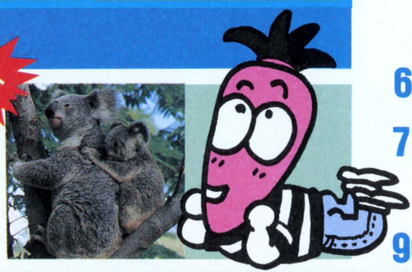
ドラゴンスピリット　ガイヤの紋章　定吉七番
ダンジョンエクスプローラー　夜叉神武伝承

68● 情報ページ ニンジン倶楽部

77● 発刊記念プレゼント

74● アンケート　75● おうぼはがき

発刊記念 特別企画



90● オーストラリアツアー大募集！





ギャラガ'88

ナムコ　7月15日発売　4900円

ナムコの大人気シューティングシリーズ"ギャラガ"の1988年版がPCエンジンに登場！　ギャラガ軍団を全滅させるのだ！

復活したギャラガ軍団！今度こそ壊滅だっ！



ついこの前、全滅させたばっかりだっていうのに、もう蘇えっちまったのかよーっ！　なんてグチをいってもしょうがないか。とにかく、ギャラガ軍団がまた宇宙に出没しはじめたってことは確かなんだ。

ギャラガが出現する空間というのがくせもので、あるはずの天体が姿を消し、見たこともない惑星が現れるらしい。なんと、ギャラガは次元を自由に移動できるようになってしまったのだ。てなわけで、主人公イエガーは、このギャラガ復活の謎を調べようと、ギャラガ星へ次元の旅に出たってわけだ。

"ギャラガ'88"は、全部で29ラウンド。(次元のつながりや構成については、後で説明するからね。)アーケードで今でも大ヒットしているわけは、やっぱり花火やユニークな敵キャラなど、グラフィックがすっごくキレイだってことかな。それと、よくシューティングゲームにありがちな、ただ撃ちまくってスコアかせぎをするだけのゲームじゃないってこと。

さてさて、いよいよギャラガ星へ行ってみよう。今度こそ軍団を壊滅させようぜっ！

STORY

宇宙歴082682。死滅したはずのギャラガ軍団が、再び宇宙の平和を脅かした。銀河連邦軍は、神出鬼没のギャラガ軍団に劣勢を強いられた。

最前線からの報告によると、軍団の中に新しい種族を見たというもの、交戦中に謎の物体を収容したものがいるという。しかし、帰港した艦はなかったのだ。

異常な事態に、連邦軍戦闘司令官イエガーは、愛機ブレストファイターとともに戦線へ飛び立った。かつてギャラガ軍団は全滅したはずだったが、次元を自由に移動できる能力を身につけ、再びギャラガが蘇えったのだ。

シングルかデュアルを選んでスタート



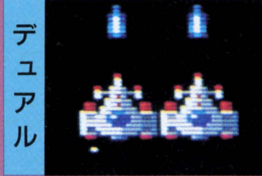
ゲームを始める前に、ファイターを選ぶことができる。シングルでいくか、それとも初めからデュアルファイターで攻撃するか決めよう。

シングル



◀これがノーマルな状態。弾は1発しか撃てない。腕に自信のあるキミならこれで充分。（残機は2機）

デュアル



◀二列にならんで、もちろん弾も2発撃てる。スピーディーに強力な攻撃をするならこっち。（残機は1機）

トリプルファイターで襲撃だっ！



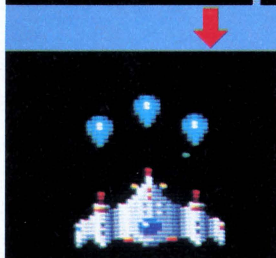
このゲームには、パワーアップアイテムや、アイテムショップがない。え──っ、それじゃどうやってパワーアップするんだよーっ！　という読者のみなさま、ご安心を。それよりもっと強力な、合体パワーアップという秘技が用意されているのであります。えっへん！

右で紹介したようにパワーアップすれば、どんな強敵が現れたってへっちゃら。あとはキミのテクニックしだいなのだーっ。特にトリプルファイターになれば、シングルやデュアルの数倍パワフルな破壊力を発揮できるんだぜっ!!

あっ、それから、もしトリプルファイターやデュアルファイターのとき、敵の弾が当たっても、１機失うだけだよ。ラッキー！



捕虜ファイターを2機も取りもどしたぞ！よーし、これでトリプルファイターだっ！



あれっ、3列じゃなくて大きめのファイターになったぞっ！うわっ、弾も強力だい！



捕虜と合体してパワーアップ！

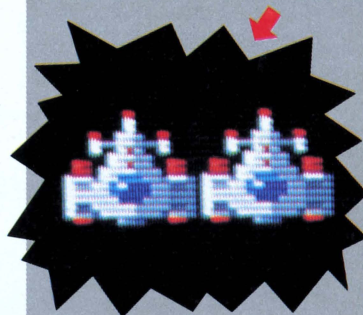
各ラウンドに登場するボスギャラガ（列の最後部に構えてるヤツだ）に捕われたファイターを取りもどして合体すればパワーアップできる。シングルのときはデュアルに、デュアルのときはトリプルファイターになるぞ！



◀わざと、ボスギャラガの発射するトラクタービームに接触してしまうのだ。これで捕虜ファイターになる。

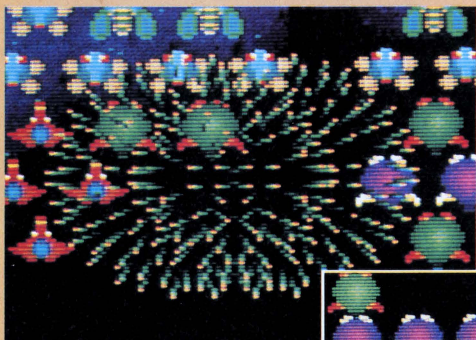


▶捕虜ファイターを持ったボスギャラガを飛行中に撃破する。まちがって捕虜を撃つとアウトだぞ！

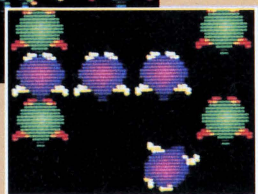


◀うまく捕虜を救出すれば、合体してパワーアップ！　残機がないときは、トラクタービームに触れないよう注意。

ドカンと花火見物！



▼ドンの色によって、花火の色も違う。連発して花火見物しようぜ。



ラウンド前半にゾロゾロと出現する敵キャラ〝ドン〟。こいつらを撃破すると、パーンとキレイな花火を打ち上げてくれるぜっ！

ボーナス面で得点かせぎ

29ラウンドまでに、６つのギャラクティックダンシング（ボーナスステージ）がある。

音楽に合わせてダンスする敵キャラを楽しみながら、ボーナス得点かせぎ。すべて撃ち落とせば、パーフェクトボーナス5000点！



▲タンゴやワルツのリズムに合わせて踊る、おかしな敵キャラたち。



▲出演は、ギャラガダンシングチームの方々でした。パチ！　パチ！

パーフェクト



戦いは次元の壁を越えて展開する！

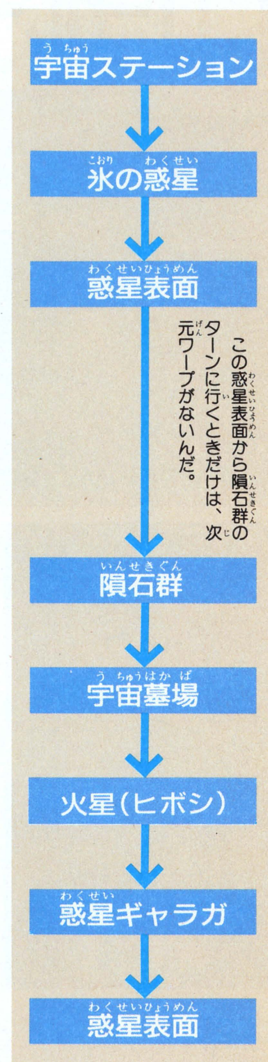


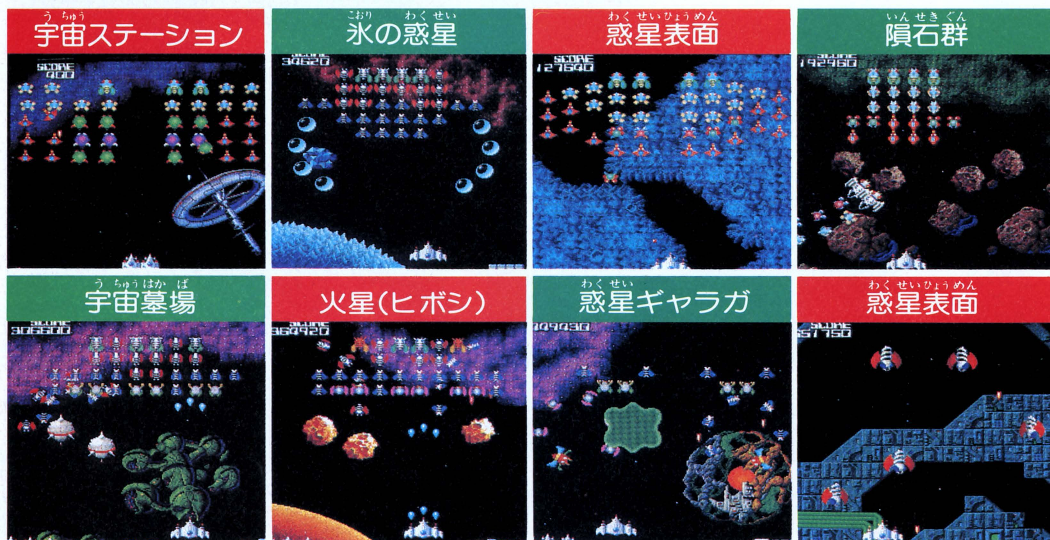
どこからギャラガ軍団が復活したのかそれは謎に包まれ、未だ解明するものはいない……。おっと、これじゃアドベンチャーゲームのノリだぜっ！

実は、このゲームには次元（ディメンションっていうんだけどね）というものがあって、次元を越えたほかの世界にもギャラガ軍団がすみついてしまったんだ。

アーケード版では、この次元が5段階（ディメンション5）まであったんだけど、PCエンジン版では、4段階の次元があるんだ。ある場所から次元をワープして次のエリアに進むと、敵キャラの攻撃方法も変わってくるんだ。もちろん、上のディメンションにいくほど難易度もアップするってわけ。

惑星表面では、タテスクロールになって次元ワープはないよ。



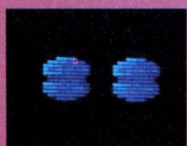


次元をワープする謎とは!?

それじゃ、どうすれば次元をワープすることができるのか、それを説明しなくっちゃね。ある条件のもとに出現する、青いカプセル。これを2個とると、ワープの準備はOKだ。

1ターン（上にある8つの面の1つが1ターンと考える）ごとにカプセルを2個そろえておけば、そのターンを終了したとき自動的に上の次元へワープできるんだ。

カプセル出現の秘密はこれだっ！



▲カプセルが出現するのは次の2つの場合だ！



◀敵キャラ、ゴエイが合体したとき撃破すると出現。



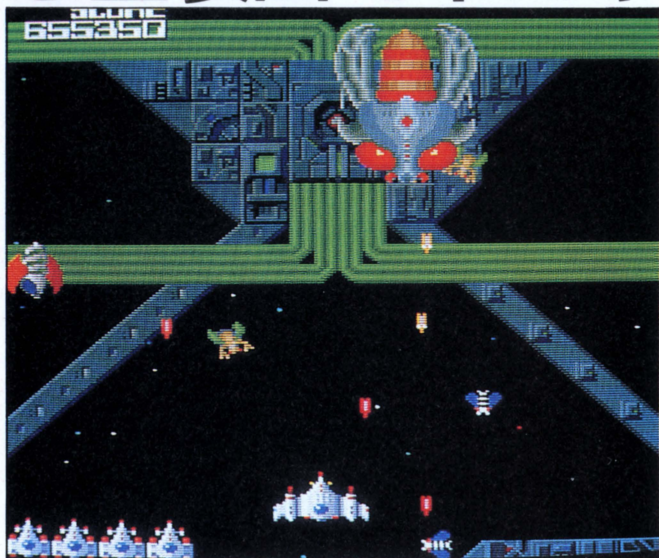
◀隕石などの障害物を撃破すると、カプセル出現。

ディメンションワープだっ！



▲さあ、次元ワープだ！ もうもとの次元にはもどれないぜっ！

惑星表面でボスキャラ出現！



やっぱりシューティングゲームは、画面がスクロールしなくっちゃ、という人のために作ったかどうかは、さだかではないが、この惑星表面だけタテスクロール面になっている。

ラウンドから次のラウンドに行くまでスクロールするわけだけど、その間にも敵はさまざまな攻撃をしかけてくる。

この惑星表面の最後のラウンドには、その次元で出現する巨大ボスキャラが出現！　えーい、全力をあげてやっつけてやるぞ——っ！　と思っても、ムダ。この巨大キャラはここでは撃破することができない。ある程度、弾を撃ちこむと、ス——ッとどこかへ消えていってしまうんだ。最後に戦うまでおあずけってわけ。

巨大ボスキャラは、次元ごとに違うから４種類。どいつもかなり手強いぞっ！

ニュホホボス



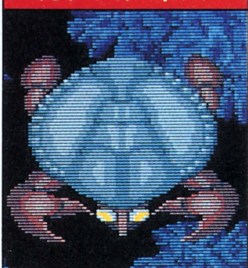
ディメンション１で登場する。"ニン"が巨大化したボスだ。羽をひろげて、バッサバッサと飛びかう恐ろしいヤツ。

ダイダイボス

ディメンション２で登場する。"ザコ"が巨大化したボスだ。移動しながら、口から連続して弾を発射するやっかいなボス。



カメハメボス



ディメンション３で登場する。"カン"が巨大化したボスだ。その体は、カニの甲らのように硬く、ハサミを広げながら攻撃する。

ハーイハーイボス

ディメンション４で登場する最強のボス。もちろん、"ボス"が巨大化したボスの中のボスだ。あらゆる複合攻撃をしかけてくる。



ラウンド8〜10の完全マップ公開！

惑星表面の最後には、巨大ボスが待ち構えてるぜっ！　でも、ここでは倒せないけどね。

これはディメンション1の惑星表面だ。ほかの次元よりは、もちろんやさしいぞ。

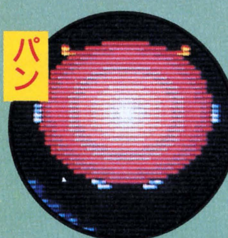
隊列を組んだギャラガ軍団が登場すると、画面がストップしてまた激戦開始！

タテスクロールになる惑星表面のラウンド。隕石などもとびかう危険地帯だ！

START

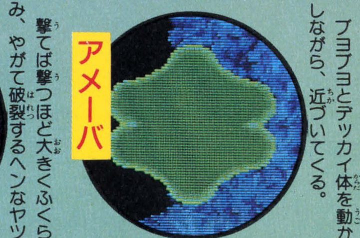
おかしな敵キャラ大集合！

パン



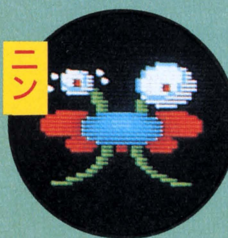
撃てば撃つほど大きくふくらみ、やがて破裂するヘンなヤツ。

アメーバ



ブヨブヨとデッカイ体を動かしながら、近づいてくる。

ニン



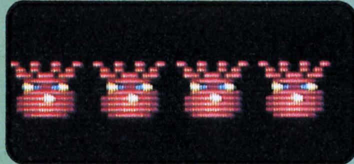
撃つと一瞬止まって泣きだす、けっこうカワイイ敵キャラ。

ブタ



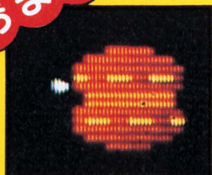
クルクルと回転してすぐに消える。撃てば高ポイント。

タコ



ディメンション２と４で登場するザコが、なぜか突然、４つのタコにヘンシーン！

おまけ　赤いカプセル!?

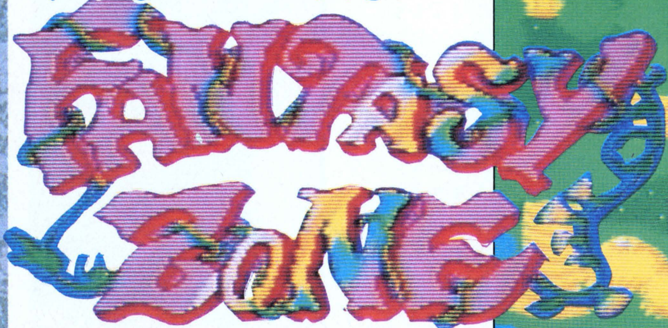


ディメンション４の25ラウンドで出る。これを取れば、シングルでもトリプルになれる。



新作 特大ニュース!!

この夏 キミもハマルのだ!



ファンタジーゾーン

NECアベニュー　7月発売　予価4900円

©NECアベニュー　画面は開発中のものです。



ウホホホ――イ!!　やったねー。あの超オモシロ・シューティングゲーム「ファンタジーゾーン」がPCエンジンに登場だぞっ!!　コミカルでかわいいオパオパを操縦して、ファンタジーゾーンに突撃だーい!!

何たって、エンジンのグラフィック・パワーがさく烈するのだ!

ゲームセンターで大ヒットした「ファンタジーゾーン」がPCエンジン版で7月に発売される。何たって、カワイイキャラとパステルカラー調のグラフィックが大ウケで、ゲームセンターに女のコの声がコダマしたという、伝説のゲームだ。これまでも、ファミコン版やセガ・マークIII版でも大ヒットしたけど、実はホントーのファンタジーゾーンファンは、少々ガッカリしていたのだ。あのキレイな画面が見られない、前線基地が撃ち落とせない（パッと消えてお金になっちゃったんだね)、各シーンのボスキャラの登場のしかたや、戦う時にバックがなかった、などなど。しかし、ご安心下さい。日本全国のファンタジーゾーンファンの皆さん、PCエンジン版は、ハッキリいってスゴイぞお。このグラフィック!!この音楽!!　そう、NECアベニューなんて知らないや、なんていうナマイキくんも思わずゴメンしちゃう完成度なのだ。マチガイなく、この夏キミもハマる。夢の中にパステルカラーの世界が広がり、ズンズズンズンッッズンズンとスタンパロンが現れるかも知れないぞ。



◀ポーラリア（氷の惑星）。前線基地のバッカリアンはキラキラ光る!



◀モクスター（雲の惑星）。このパステルカラーが、よくできてるんだ。

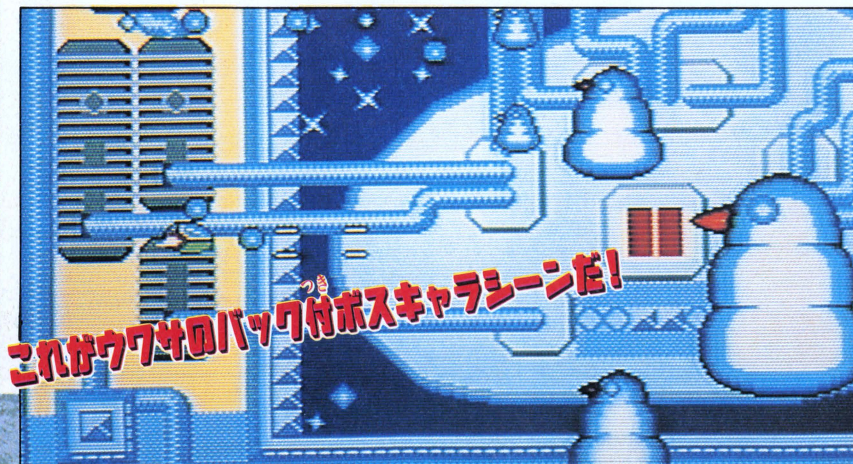
ファンタジーゾーンストーリー

宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに陥った!!　宇宙協会（スペースギルド）の公式調査から、何者かがメノン星人を操り、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中であることがわかった。敵の野望をくじくため、英雄オパオパはファンタジーゾーンへと向かったのだ!!

進め!　オパオパ、愛と勇気の戦士!!　メノン星人を倒して、ファンタジーゾーンに平和を取り戻すのだ!!　全部で8シーン、双方向スクロールのファンタジー・シューティング。



▲ポカリアス（水の惑星）にはロリンガがいるぞ。



◀最終面・サルファでポッポーズを攻撃するオパオパ。バックのリアルさは、もはやゲームセンター版同様。こーでなくっちゃね!!

オパオパ発進!! ファンタジーゾーンを救え！

ゲームの進め方はこれまでと同じ、もう一度おさらいしておくと…。各シーンで、襲ってくるザコキャラ（ザコでもしつこい。動きがイヤラシーイのネ）をかわしたり倒したりしながら、10コの前線基地を破壊するのだ。そーするとボスキャラ対決になる。これを倒せば1面クリアだ。上下に1.5画面、左右に8画面分の各面は、双方向スクロール。画面下のレーダーゲージを見ながら、前線基地を捜し出して破壊する。オパオパが最初に持ってるのは、ツインショットとシングルボムだけ。ザコは1発だけど、前線基地はツインショットを浴びせながら近づいて、トドメはボム!!だね。前線基地は、キリキリやチャンバのザコを吐き出すから注意しよう。

これがカワイイ！オパオパ君の立ち姿。



オパオパに足があるのは知ってるよね。だから画面の一番下に来ると、オパオパは歩く。これがまたカワイイ！と女のコに人気だったのだ。

ノーマル装備のTWIN SHOT



▲①ボタンで操作できるツインショット。ショットの中では一番弱い武器だけど、ザコはこれで1発だ。

ドラリンフラーはチョロイぞ！



▲シーン1の前線基地。ハッキリいって弱い。小さな羽で空中に浮かんでいる。ボムなら4発で倒せるぞ。

▼Bボタンで操作するボム。ツインショットより破壊力があるけど、画面中に1コしか出せないヨ。

シングルボムじゃさみしいぜ！



▼シーン1のボスキャラ・スタンパロン。口から木の葉を吹き出す。口があいた時に、撃ちこむのだ!!

スタンパロン、いやなんだよ〜コイツが!!



アイテムショップで何を買うか？それが問題だ！

敵を倒すとコインが出てくる。これを集めてゲーム中に出てくるショップ（赤い風船）に入り、アイテムを買うのだ。お金で自機を増やしたり、パワーアップするっていう設定が普通のシューティングと違って面白いとこなんだね。シーンごとに武器を使いわけるのも勝つためのポイントだよ。

アイテム名	効果
BIG WINGS	1ランクスピードアップ。羽が大きるなるのだ。
JET ENGINE	2ランクスピードアップ。この辺がオススメスピード。
TURBO ENGINE	シーンが進むと必要になってくる。高いなあ。
ROCKET ENGINE	スゴーク高い。操作が困難になるので不必要!!
WIDE BEAM	ツインショット2発分。あんまり効果ないので△。
LASER BEAM	敵キャラによっては絶大な効果をもつ。まあオススメ。
7 WAY SHOT	7方向同時攻撃。高いけどクリアしたいなら買うべし。
TWIN BOMBS	価格の割に効果大。一画面に2発撃てる。買うべし。
SMART BOMBS	画面上のザコと弾を一掃。ヤバイ！という時に一発。
FIRE BOMBS	左右方向に炎の弾が飛んで、敵を撃破。
HEAVY BOMBS	最終面に必要なんだね。これは◎。

お金、お金。しっかり集めようぜ!!



▲撃ついしたドリランフラワーの隣りにコインがキラリ！ 金だあ!!

わーい！ショップだい!!



◀ショップの赤い風船。集めたお金が一定以上になると出てくるよ。

おなじみ、ツインボム



▲これは最初のショップでジェットエンジンと一緒に買いたい武器。安いわりに効果的。

ワイドビームかレーザーか？



◀ワイドビームは安い。だから弱い。レーザーはツオイ!! 高い!! うーむ。

特別大公開！

マップもイッキに見せちゃ

シーン1 プラリーフ（緑の惑星）



シーン3 ラデューン（砂の惑星）



シーン4 ドリミッカ（超惑星）



シーン5 ポーラリア（氷の惑星）



シーン6 モクスター（雲の惑星）

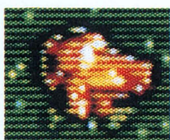


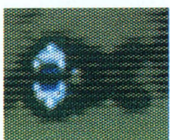
シーン7 ポカリアス（水の惑星）



その他の敵キャラリスト

ザコキャラもたっぷり、これにヤラレるんだよなー、ったく〜！

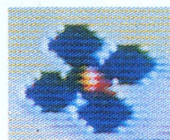

ムーコロン／タテ1列で迫ってくる。まあ、後ろからの攻撃が安全。


ソーサン／数匹が上下しながらくる。後半、足が速くなるよ。

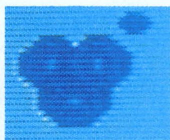

クロン／ヤダネー。このイヤな動き。早いとこ倒しておくのがいい。

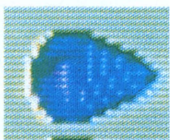

キリキリ／これも変な動きでナナメにくるぞ。早目にやっつけろ。

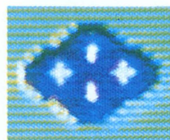

ボテリン／タテナナメ1列でくる。後ろにも弾を撃つので注意。


フローアイ／回転攻撃してくる。うまくよけながら撃て。

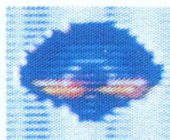

エムエフ／群れでくる敵。かたっぱしから撃ち落とせ!!

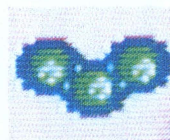

ゴロ／このゲーム中で1等賞にイヤミな奴。ハジッコの方にいる。

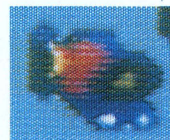

リクル／1匹で現れて、タテに分裂する。お金になるキャラ。


オニヤンマ／のびたり縮んだりしながらやってくる。ザコキャラだ。


ビリヤン／四角いザコキャラ。まずコワクない。


ジェリー／一列横隊で進んでくる。コースを急に変更するので注意。


サヤサヤ／ウネウネしながらやってくる。これも弱い。


パタパタ／一列にならんで横から出てきて、上に行く。通称ヒバリ。

うぞ、どうだっ!!

これがPCエンジン版ファンタジーゾーンのマップだ!! 残念ながらシーン2とシーン8だけは下にチョットだけ見せてるぐらいしかないけど、それ以外はバッチリ公開だ。基地を効率よく攻撃しようぜ！



前線基地・ドラリンフラー

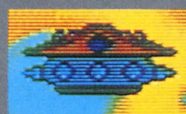


キリキリを吐く。空中に浮かんでるぞ。

1面だからして、敵の攻撃も厳しくはない。ノーマル装備で軽くクリアできるが、ツインボムぐらいあったら便利。ボスはスタンパロン、要注意。



前線基地・パタートン

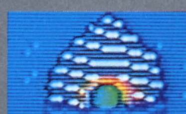


これも空中にある。ボルボルを吐く。

ゴロがホンットにウルサイ。突然飛び出すボルボルも注意しよう。7WAY SHOTがあれば軽いけどね。ボスのコバビーチは接近してボム攻撃でOK。



前線基地・ドリンガ



地上に固定されてる。エフザブを吐くぞ。

ここまできたらターボは欲しい。基地はレーザーが効果あり。リクルはお金になるぞ。ドッと攻撃してくるボントに注意しよう。ボスのクラブンガーもレーザーがあればOK。



前線基地・バッカリアン



枝にぶら下がってる。クロンガウルサイ。

クロンとシャトプーがウルサイ面。やはりレーザーか7WAYSHOTが有効。リクルでお金をかせごう。ボスのボッポーズはレーザー攻撃が効くぞ。



前線基地・バルンガ



雲に乗って浮かんでいる。ポヨンを生む。

後半の休けい面。さほどコワイキャラもいない。ボスのウィンクロンぐらいかな。7WAYとツインボムで倒すっきゃないぜ。アー目が回る。



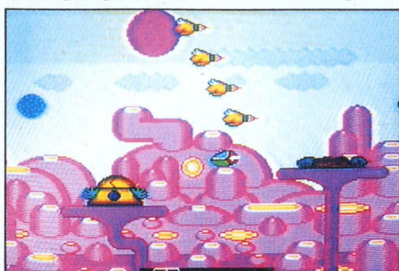
前線基地・ロリンガ



空中をプロペラで浮遊。キリキリを吐く。

ココはひたすら金かせぎ。8面に備えるのだ。クリアしちゃってから、お金がないとアウトだからね。ボスのIDA-2はレーザーとボムで倒せ。

2重スクロールする2面は少しだけネ。

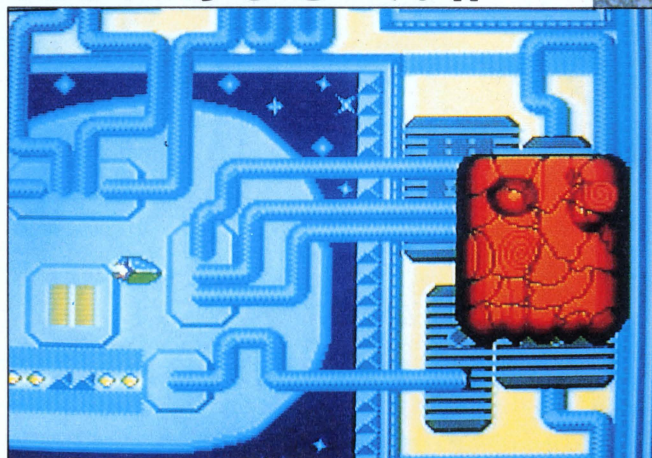


◀基地ののってる手前の柱は、まだ枝が増える予定。期待してくれ!!

シーン2・タバスコーダ（火の惑星）は未完成なので、画面1枚だけ、ゴメン。何しろ、手前の基地のある柱とバックの風景が別々にスクロールするという、ゲームセンター版そっくりに仕上げるため、時間がかかっているのだ。とにかく完成品を期待してくれ!!

お楽しみはまだまだあるもーん!!

シーン8・サルファはボスキャラ大集合の星。バックのカッコ良さに見とれていると、大ボスにたどりつけないぜ!! それからこれは、トップシークレットなんだけど、ひょっとしてゲームセンター版では出なかったキャラ（プログラムはされていて、結局画面に出なかったんだ）がPC版に登場するかもしれないんだ。次号でさらに詳しく報告するぞ!! さらに、PC版は、5人交代でプレイできるモードもあるぞ！ みんなでワイワイやろうぜ！ じゃあ乞御期待だ!!



▲ここまで来たら、スタンちゃんなんて恐くないもんネ〜。



最新ゲームスペシャルアタック1

POWER LEAGUE

リアルな映像、迫力のゲーム展開。パワーリーグを制するのはキミだ！

パワーリーグ

ハドソン6月24日発売4900円

今までの野球ゲームになかったリアルさとスピードと迫力。PCエンジンだからこそできたのが、このパワーリーグだ。

打球を上から追いかける画面は、さながら東京ドームのトップカメラそのもの。迫力に圧倒されたキミは、日に日に熱くなる自分を感じるはずだ！

さあ優勝目指してプレイボール!!

これが球場全体図だ

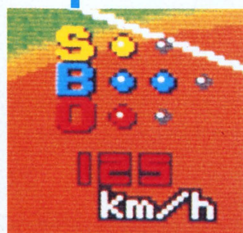


TVの野球中継と同じように、現在のイニングと点数が表示される。さて、クワガタはキヨマーを押さえ零封なるか!?

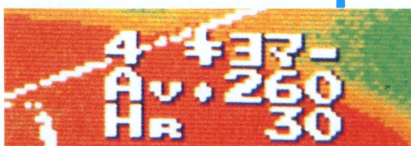


出塁中のランナーの動きをリアルに表示する、スーパーインポーズ。操作によって、ランナーのリード幅なども変えられるんだよ。





現在のカウントとピッチャーの投げる球速がここに表示される。170km／h代の速球を投げるピッチャーもいる。球速を見て驚くなよ！

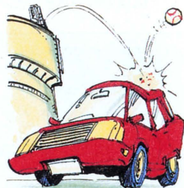


バッターの打率とホームランがここに表される。表示されるホームラン数は、バッターのパワーを表しているようだ。



駐車場までかっとばせ！

センター方面の場外には、この球場の駐車場がある。超特大ホームランが飛んだ時にだけ、この駐車場が見えるんだ。さぁ、キミも場外ホームランをかっ飛ばそう！

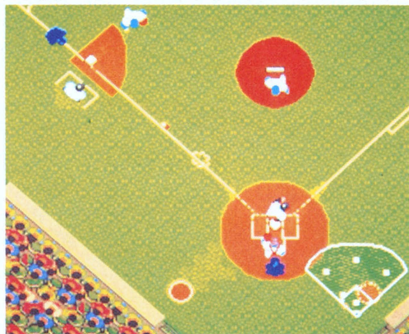


ここまで飛ばす奴なんて、日本人でいるのかい?

送りバントはショートかサード方向に転がすのがコツだ。

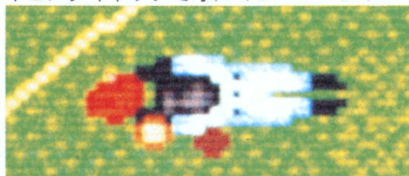
ボールは上から見る

バッターが打った後のボールは、真上からの画面で表示される。内外野の選手がどこにいるか、頭に入れておかないと、凡フライが長打になってしまう。気をつけよう。



打球にとびつけ

打球を追っている途中に①ボタンを押すと、野手がキーの方向にダイビングしてボールに飛びつく。抜けそうな当りの時は、迷わずダイビングキャッチで球にくらいつこう！



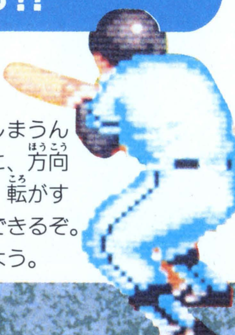
シフトもひけるよ

投球前にランボタンを押したまま方向キーを押すと、その方向に野手の守備位置を変更OK。つまり、1球ごとにシフトがひけるんだ。守りに慣れたらシフトも使いこなそうぜ。



バントも⁉

攻撃中にRUNボタンを押すと、なんとバントまで出来てしまうんだ。バントする瞬間に、方向キーの左右を押せば、転がす方向を決めることができるぞ。何度もやって練習しよう。



パワーリーグ 全12球団プラス1



G–JANS
セリーグ最強の投手の駒の豊富さで、優勝の筆頭だ！後は監督のサイ配しだい!?



DRUMS
新監督の加入で勢いのあるチーム。クリーンアップの破壊力は、リーグトップだ。



CARK
投手力中心のチーム。野球はソツなく抜け目ない。チーム打率もそこそこある。



STRAWS
総合力で今1つ。新加入のデチンセとカズヒゲの起用方法で頭を悩ませそう。



WHOLES
足のチーム。智将を監督にして、どこまで台風の目となれるか?



TYRES
火を吹いた時の打線には手がつけられない。投手力の弱さをカバーできるか。



LITONS
12球団唯一2点台の防御率を誇る守りのチーム。新外人のバークレの活躍に期待。



BLADES
リーグ2位のチーム打率を持つが、今一歩の攻めが甘い。投手力がカギのチーム。



FIBERS
若手監督のもと、まとまりのあるチーム。投打のバランスがかみ合えば恐しい。



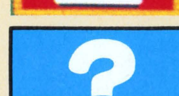
HOPES
西の名門チーム。王国復活のカギは、新外人と若手投手の踏んばり次第だ。



ORIVES
大砲不足に泣いた昨年。今年は新外人を入れて強化したが、結果はどうなる?



BUFFERS
全体で3位のチーム打率を持ちながら低迷した昨年。アワニ以外の投手がいない。



HUBEES
幻の強豪チーム。この強力打線は並はずれている。キミは勝てるか?



タイミングと一瞬の判断。勝敗を決めるのはこれだ!!

5つのモード

このパワーリーグには5つのモードが入っている。2人で戦う場合のVS MODE。対COMPとの1人プレイ用のOPEN MODE。勝ち抜き戦形式で日本一を目指すPENNANT MODE。COMP同士の対戦を見られるWATCH MODE。そして、各チームの先発オーダー、及び一、二軍の選手の入れ替えができるEDIT MODEの5つだね。

特にPENNANT MODEでは、まずリーグ優勝したあと日本シリーズを戦い、さらに日本一になると、幻の球団「ヒュービーズ」との対戦が待ちうけている。楽しみだね。

攻撃

ボールをよく見て、好球必打でホームランを量産しよう!!

バッティング

投球画面は、ネット裏からの画面だ。ボールの高さに対しては、プログラムが自動的に選んでくれるけど、タイミングは君のウデしだい。甘いコースを凡打にするかヒットにするかは、タイミングがキメ手だ!

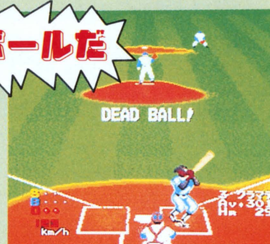


◀ヒッティングの瞬間。ちょっとバットの振り出しが遅れたようだ。



◀レフト線へのヒット。完全な長打コースだ。ランナーをいっせいに進塁させよう!

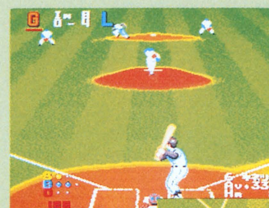
▶ヤッタネ!! ボールを巻き込む大ホームランだ!! レフト一歩も動かない。



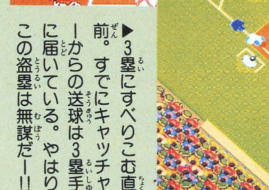
「痛ッ!」と思わず声が出そうなリアルな画面。耐えるんだ!クラマティ。

走塁

攻撃にはなくてはならないのが、この走塁。パワーリーグでは、画面右上のスーパーインポーズによって、ランナーの細かいリードまで決められるんだ。Ⓘボタンで進塁。Ⓘボタンで帰塁。塁決定は、方向キーだからね。



◀2塁ランナー、スキをついて3塁を狙った!投手は気づいていない。スタートのタイミングはよかったが…。



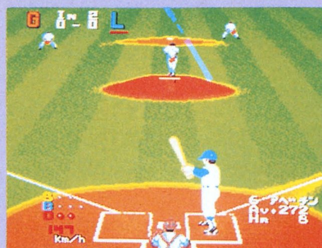
▶3塁にすべりこむ直前。すでにキャッチャーからの送球は3塁手に届いている。やはりこの盗塁は無謀だー!!

守備

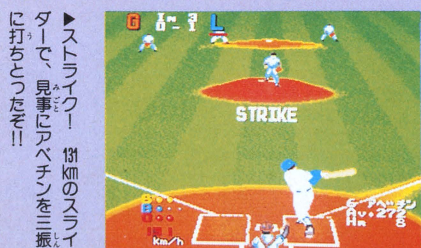
攻撃以上に難しい守備。真上からの画面に、早く慣れてしまおう。

ピッチング

守備の要、ピッチング。基本的に速い球(方向キーの下)、遅い球(方向キーの上)の違いはあるが、投げた後にどう変化させるかが問題。工夫してバッターを三振に取ろうぜ。



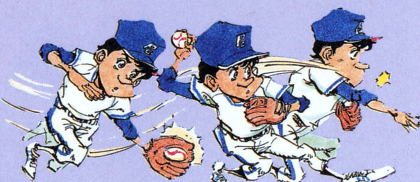
◀アベチンに対する投球。キャッチャー外角に構える。ピッチャー、モーションに入ったー!



▶ストライク! 131kmのスライダーで、見事にアベチンを三振に打ちとったぞ!!

フィールディング

一番大切なフィールディング。守備をしっかりさせるため、真上からの画面に早く慣れることが、勝利への近道だ。ダイビングキャッチや塁タッチ、けんせいなどの細かい技もおり混ぜていって、完璧なフィールディングで投手を盛りたてていこう!!

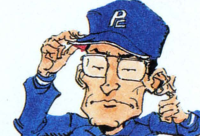




◀高いフライは、画面右下に表示される打球の動きを見て、落下点にいこう。

EDITモードとWATCHモード 君もこれで監督気分

5つのモードのうち、EDIT MODEとWATCH MODEを使い、監督気分を味わっちゃおう。やり方は簡単だよ。まずEDIT MODEで先発やリリーフの順番を決めて、後は見るだけ。君の思い通りに、選手は動いてくれるよ。



◀まずはメンバー交代。特にリリーフや代打はこの順で使われる。順番に神経を使いながら、選手を入れ替えるんだ。



▶G対Lの決戦。先発クワガタ対キヨマーの因縁の対決。クワガタ第1球を投げた。どうするキヨマー!?

伝統の球団　幻の強豪

G-JANS対ヒュービーズ誌上実況生中継!!

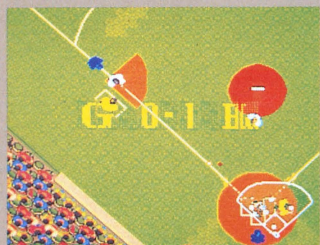
幻の強豪"ヒュービーズ"の実力をさぐるべく、激戦の幕は切っておとされた。G―JANSを率いるは、日本リーグの覇者、N編集者。「COMPなんぞ、なんぼのもんじゃい」と意気込むN。はたして結果は……

◀試合開始。いかにも強打者っぽい選手名がズラリのヒュービーズ。おまけにDHもあるとは。

1回表

第1球目からしてビックリ。敵の先発レイトンの速球は、なんと170km。G―JANSのバットはむなしく空を切るばかり。「おいおい、ツエーぜ、コイツら」とN選手。

1回裏



▶いきなりの連打と盗塁で、はやくも1対0。COMPのクセに盗塁までするとは……ウ～ム。

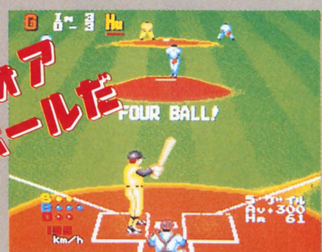
Lチーム相手に、おもしろいように決まったクワガタのスライダーも、ヒュービーズには効果なし。打球の速さがケタちがい。内野もずい分、守りにくいよ～～。

3回表



そろそろレイトンの剛速球に目が慣れてきたN選手。が、当てることはできるんだけど、なかなか前に飛んでくれない。

いまだノーヒット。なんとか塁に出たいよぉ！



◀ピッチングも苦労の連続。コースをねらいすぎてフォアボール。ふつうなら、ボールになる球にひっかかるんだけどなア。

3回裏

ついにヒュービーズパワーさく裂！　なんと2番のベネットに特大の駐車場直撃ホームランを打たれてしまった。パパラでもあそこまでは飛ばない。トホホ……まいった!!



▶レフト・キチムラ一歩も動けず、といったところ。タマリマヘンっ!!



◀ベネットを拍手で迎える一塁側。本国からのチアリーダーもキャーキャー喜んでるみたい。クソ～ッ、ハラタツノリだぜ。

全力投球の連続で、若いクワガタのスタミナもそろそろ限界。「あと1回耐えてくれ、クワガタ！　曲がってくれ、スライダー!!」

5回裏

クワガタをあきらめ、元大リーガーのガーリーにスイッチ。重い速球を武器に、なんとか3者凡退にしとめたが、このまま9回まで押さえ切れるのだろうか？



▶ベンチ入りできるピッチャーは全部で5人。すべてのピッチャーを使う覚悟で挑まないと、ヒュービーズの壁は厚いぜ!!

6回表

1.2番コンビにセーフティ・バントをさせてはみたものの、もののみごとに失敗。3塁手のバートが、けっこう肩が強いのだ。守備もいいとは……ウ～ン、ヤなチームだ!!

6回裏

ガ～ン！　頼みのガーリーが、先頭のゲーリーにホームランを打たれてしまった。どう見ても外角のボール球なのに。恐るべし、ヒュービーズ打線！

7回表

やっとレイトンもスタミナ切れ。今まで外野に届かなかった打球が、野手の間を抜けるようになった。盗塁をまじえながら攻めるG―JANS。2アウト満塁、行け～～！



◀キチムラの打球はグングン伸びて、フェンス直撃!!　一気に2塁をおとし入れて、いよいよ反撃だぁ～!!



▶2死満塁からのモカザキの一打は、三遊間への内安打。セコいけど、1点は1点。観客の拍手がここちいいぜ。

盛り上がるG―JANSベンチ。が、代打攻勢もむなしく3アウト。これじゃ、まるで今シーズンのジャイ○ンツとおんなじジャン。

9回表

終わってみれば、4対1。豪打と剛球の前に、あっけなく完敗してしまった。「若手を鍛え直して再チャレンジしますッ」というN選手。次回はガンバッてくれよ！

ゲームセット

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
G	0	0	0	0	0	0	1	0	0		1	9	0
Hu	2	0	1	0	0	1	0	0	X		4	14	0

今日の結果



試合後のスポーツニュースも、負けた時は、むなしいだけ。打倒ヒュービーズ。編集部の仇討ちはキミにまかせたぜ!!

夏休み全国パワーリーグ大会開催決定！詳しくは、P69の「ニンジン倶楽部」を見てね！

セイコーエプソン株式会社

液晶カラーテレビ エプソンテレビアンET-707

48ドットシリアルインパクトプリンタ エプソンVP-4800

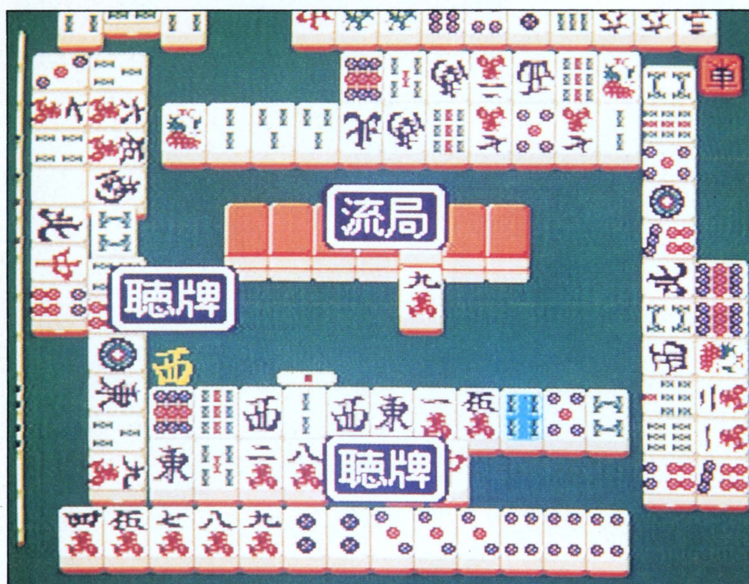
半導体 C-MOS LSI

パーソナルコンピュータ エプソンPC-286L

MICRO ART、EPSON。

精密科学を
ダヴィンチのように
アートへ。





戦乱の世に飛び交う麻雀牌 キミは全国統一できるか？



ハドソン　7月発売予定　4500円



ついにPCエンジンに麻雀が登場！より本物に近づいた卓の上で、キミはどこまで高い役を上がれるか？　お相手は、戦国の日本を動かした12人の男女。麻雀牌に夢を乗せて、日本全国を征服しよう。

2つのモード&ルール設定。PCエンジン麻雀を楽しもう！



普通の麻雀を打ちたいキミはコレ

合戦なんて古くさい。ボクは平和主義者だ、という人。キミはこのモードで十分楽しめるはず。対戦相手が12人の昔の人物というだけで、後は普通に麻雀を打てる。純粋に点数を競いたいという人向きだ。



◀全12人の中から3名選ぶ。同じ人と何局も続けてやることだってできるんだ。



▶3名の対局者がそれぞれ好きなことを言っている。がんばって倒してくれ!!



やるっきゃない！日本麻雀戦争だ

3度の飯よりケンカ好き。そんな人はこのモードで戦っちゃおう。対局して勝つと、相手の領地がもらえる。つまり、征服したことになるんだ。最初に選んだ自分の領地の隣接国が、対局相手。北の国を選んで南へ攻めるもよし。その逆でもいい。どんどん勝ち抜いて、乱れた日本を統一しよう！



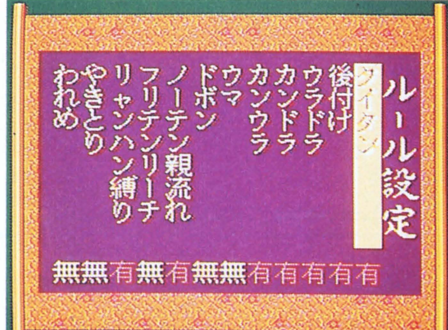
◀天皇じきじきのお言葉。心にしかと刻みこめ！　乱世をしずめるのはキミだ。

▶領地奪取後の相手のメッセージ。大阪の次は、いよいよ関東だ！



自分の好みのルールで打てるぞ！

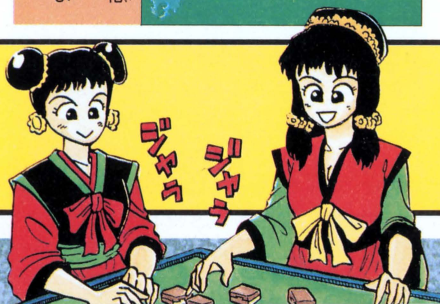
麻雀にもいろんなルールがある。大きく分けると東の“アリアリ”、“西の完先”ということになる。このソフトではどっちでもOK。自分の普段やり慣れたルールでやってもらえればいいんだ。また、トップ以外にもボーナスのつく“ウマ”や、点が倍になる“われめ”など、いろんなルールが使えるんだよ。



▲“ドボン”はハコになった時点で終了するルール。“やきとり”は全局和れなかった時の罰金ルールだ。

麻雀、中国4000年のルーツ

麻雀は、中国の古代王朝の時代に、王宮の女官達によって考案されたもの。つまり女性の遊びだったわけ。その名残りは牌に残っていて、



白はおしろい、発はまゆずみ、中は口紅を表している。また、万子、筒子、索子も、それぞれ当時の数を表す単位、コインの形、コインをためて置く棒の形を示している。このように麻雀はとても奥の深い、中国4000年の歴史なのだ!!

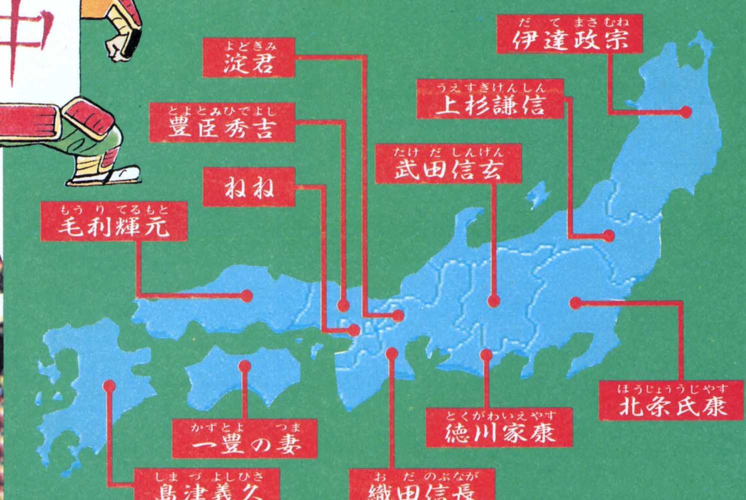
戦国麻雀

混乱を続ける戦国日本。キミはどの敵と戦うか？

このゲームの特徴は、なんといっても合戦モード。12人の強者を相手に、戦国の世を麻雀で治めていくんだ。

まず最初に、誰かの領地を自分で選ぶ。そこから、麻雀合戦が始まる。個性あふれる12人は、それぞれ特色をある手づくりで挑んでくる。敵を知ることから始めないと、日本統一は難しい。下の12人の性格を頭に入れて、戦乱の世にピリオドを打とう。





伊達政宗
御存知独眼竜。秀吉と家康に仕え、東北地方を治めた。強気の性格で麻雀も攻めてくるが、無謀な手が多い。

上杉謙信
越後の国を治めた戦国時代の代表的な武将。信玄のライバルであった。理知的な麻雀を打つが、攻めが甘い。

北条氏康
戦国時代、長く関東を支配した武将。税制改革など民政にも力を注いだ。しかし麻雀は我ままで皆の和を乱す。

武田信玄
甲斐の国を治めた武将。5度にわたる謙信との川中島の合戦は有名。大変元気がいいので、のせると恐い。

徳川家康
関ケ原の戦いで西軍を破り日本を統一。タヌキじじいと呼ばれるとおり、手の内を見せない手強い麻雀だ。

織田信長
尾張出身で室町幕府を滅ぼした武将。戦には強かったが明智に裏切られ自殺。人を疑いすぎて強く打てない。

淀君
秀吉の女御で日本最初のウルトラ教育ママ。豊臣家を背負って大阪城にろう城した女丈夫。打ち方はヒステリック。

豊臣秀吉
日本を最初に統一し関白にまでなった。たたきあげらしく、策略をめぐらす麻雀。強気で墓穴を掘るタイプだ。

ねね
秀吉の正妻。夫の女好きのため、一生苦労した女性。我慢強い性格で守りは固いが、攻めが弱い。

毛利輝元
戦国の五大老の1人。関ケ原では西軍総大将を務めるが、戦に出なかった戦略家。麻雀もぬけ目がない打ち方。

一豊の妻
土佐の山内一豊の正妻。大和なでしこの典型のように言われた人。麻雀もキレイな手作りをするので要注意。

島津義久
九州を平定した武将。しかし、秀吉に逆らいアッという間に征服された。性格通り強気だが読みの浅い麻雀だ。

口うるさい敵を撃破せよ!!

上の12人の登場人物は、なにかと口うるさい。何かをツモった時や、リーチの時。また、和ったり振り込んだ時に、必ず何かをしゃべる。

いちいち気にしてたら勝てる麻雀も勝てなくなってしまう。ここはいっさい無視して、自分の麻雀を心がけよう。ただゲームと無関係に聞いてるとなかなかおもしろい。負け惜しみの弁を楽しんじゃおうぜ。

▶信長のリーチ。一発があるので要注意だ。

▲毛利が振り込んだ。負け惜しみの言いわけ。

▶親の7700。なかなかの和り。この調子だ！

◀家康にバカにされてしまった。どこまでも憎たらしいおやじだ。

▶淀君にいわれたらおしまいだ。次は何としてでも和るぞ!!

KAMAKIRI KARUKAMA

[KK-260B] Aluminum Hybrid Frame, Belt Drive, Ceramic Coated Rim & Self Centering Brake, Size26, 5 Color Variation, Price¥45,800.

イタル
トコロ
カルイ。



持って軽〜い
アルミハイブリッドフレーム
アルミパイプの採用により、
大幅な軽量化を実現。
だから、持って軽いのだ。

ブレーキも軽〜い
セラミックコーテッドリム
リムにセラミックをコーティング。
水切れがよく、雨の日も安心の制動力。
だから、365日ブレーキは軽やかに、よくキクのだ。

乗って軽〜い
ベルトドライブ
ブリヂストン独自のフローティングギヤ方式。
だから、ペダルの踏み心地が、
よりやさしく、軽いのだ。

カマキリ カルカマ
〈KK-260B〉標準現金販売価格¥45,800
(他にソフトマチック1-2-3装着・KK-263B¥49,800もあります。)
サイズ26／カラー：ホワイト&アルマイト・クロ・M.ノースカーボン・
P.Cグリーン・P.Bブラウン
「カマキリ」および「KAMAKIRI」はブリヂストンサイクルの登録商標です。

BRIDGESTONE 軽さの時代

ブリヂストンサイクル
ブリヂストンサイクル株式会社
本社：東京都中央区日本橋3-5-14 TEL(03)274-3411

Meiji

おくちにポイポイ
ポパイだよ!

EE製法だから
サックサック
おいしい!

サクサク
スナック

ソフト
チョコクリーム



明治チョコスナック

ポパイ®

© 1988. King Features Syndicate, Inc.

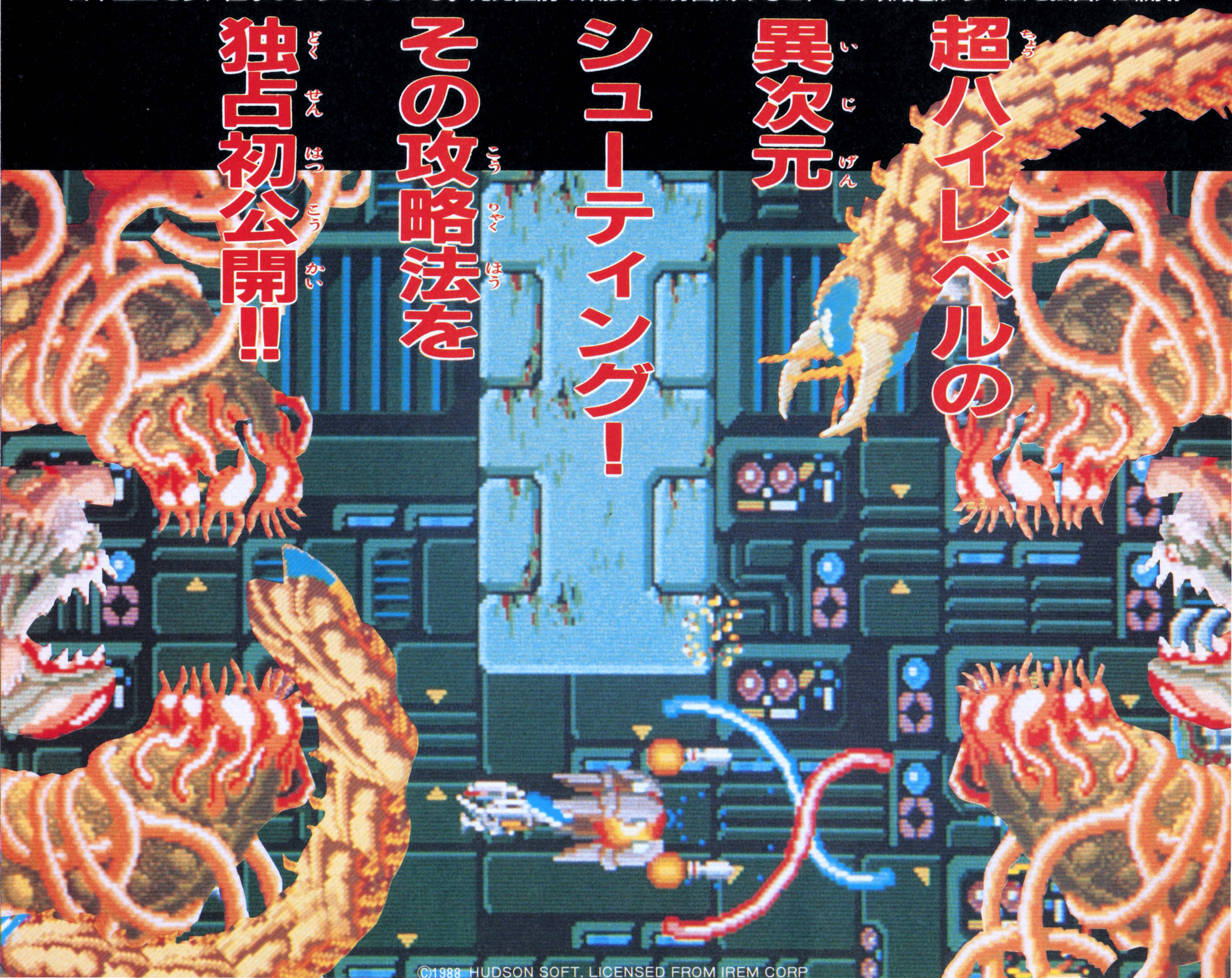
R-TYPE PART II

完全攻略

ハドソン　6月3日発売　定価／4900円

シューティングファンが待ちに待った超大作「R-TYPEⅡ」。おどろおどろしい敵たちの猛攻につぐ猛攻が、日本全土を今、直撃しようとしている。発売直前の緊張した雰囲気のもと、その攻略&クリア法を独占大公開!!

超ハイレベルの異次元シューティング！その攻略法を独占初公開!!



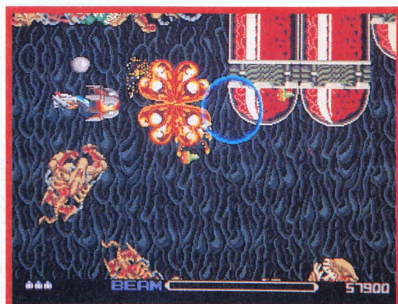
©1988 HUDSON SOFT, LICENSED FROM IREM CORP.

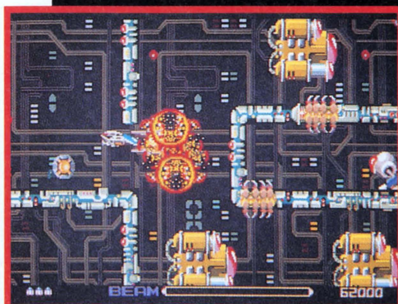
憎悪と殺戮によって歪められた世界――それがバイド帝国だ!!

GAME STORY

我々が平和な日々を送っているすぐその隣に、憎悪と殺戮によって歪められた異次元空間が存在している。
その空間を支配するものたちこそが、バイド帝国。
帝国には、我々を恐怖の底へと招く、得体の知れない異形生物たちが生息している。
一刻も早く奴らの息の根を止めなければ……。いつ我々に魔の手が伸びてくるかもしれない。
奴らを打ち砕くべく、異次元空間へと派遣された最新戦闘機"R-9"に、次々と迫るバイド軍。
はたして、我々に再び安息の日々は訪れるのか。
緊張と対立――今ここに、壮絶なる戦いが始まろうとしている。

いざ、シューティ







ゲーム難度は超A級！

PCエンジン版「R-TYPE」は、ゲームセンター版をほぼ完璧に移植している。

したがって、グラフィックはもちろん、敵の動き──つまり難易度もオリジナルそのまま。

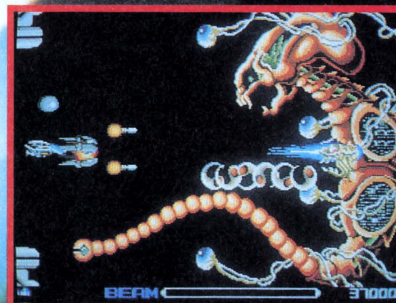
ゲーセン版は、「かなりむずかしいシューティング」といわれていて、その後半（5～8ステージ）を収めている、「R-TYPE II」の難易度は、超A級!! 腕におぼえのあるゲーマーでも、かなり練習しないと全面クリアはむずかしいだろう。

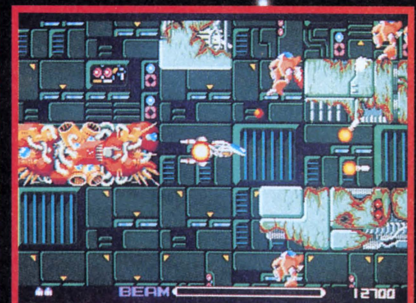
この特集では、少しでもキミたちのクリアの手助けをすべく、完全マップつきで攻略法を大特集した。

シューティングの場合、誌面だけで完全な攻略法を伝えるのはなかなかむずかしいが、できるだけわかりやすく紹介したつもりなので、プレイに役立ててほしい。

もちろん、最終的には、キミの努力とテクニックがクリアの決め手になることは、いうまでもないぞ！

ン グ ワ ー ル ド へ !!





まずは基本事項を確認

ルール&操作法



波動砲➡

攻略法に入る前に基本的なことをちょっと確認。操作法は、右のイラスト図の通り。この時、注意してほしいのは、ビーム砲のこと。Ⅱボタンを押しつづけるとビームゲージがアップし、その貯めたエネルギー分の破壊力を持つショットが発射可能になる。

最大のエネルギー量を持つショットの名は波動砲。これ1発でビーム20発分の破壊力があるぞ。



■パッドと操作法■

▲フォースの合体と分離（Ⅰボタン）については、このページの下でくわしく紹介してあるよ。

パワーアップについて

敵機POWアーマーを倒すと、ユニットと呼ばれるアイテムが出現。このユニットが、プレイヤー機"R-9"のパワーアップの素となる。

ユニットの中でも特に重要なのは、3種類のレーザーユニット。これらを取ると、フォースという武器（オプションのようなもの）が登場。

ユニットを取りつづけると、フォース自体が3段階にパワーアップする（くわしくは下で）。

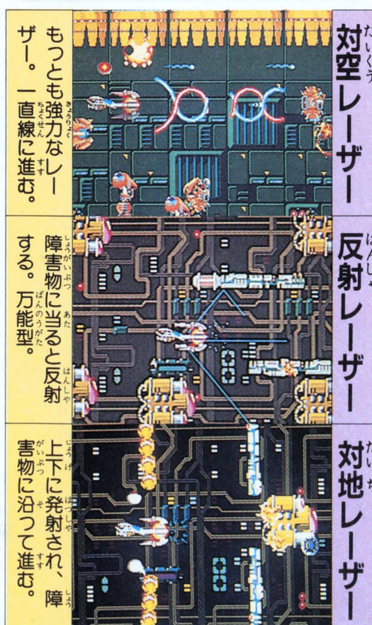


POWアーマーを倒すと、右の6タイプのユニットが出現。どれが出現するかは、場所によって決まっている。

ユニット	説明
対空レーザーユニット	対空レーザーが撃てるようになる。ユニットの色は赤。
スピードユニット	R-9がスピードアップする。ふつうは1個とれば十分。
反射レーザーユニット	反射レーザーが撃てるようになる。ユニットは青色。
ミサイルユニット	自動追尾ミサイル（一度に2発出る）が撃てるようになる。
対地レーザーユニット	対地レーザーが撃てるようになる。色は黄。
ビット	無敵のオプション。敵のタマを吸収し、体当り攻撃もできる。

フォースによる攻撃パターンの変化

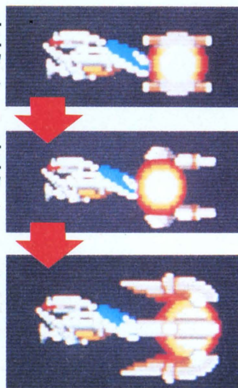
合体時のパターン



対空レーザー もっとも強力なレーザー。一直線に進む。

反射レーザー 障害物に当ると反射する。万能型。

対地レーザー 上下に発射され、障害物に沿って進む。



レーザーユニットを1個取ると、フォースが出現。2個、3個と取り続けると、フォースは左の写真のように成長する。

また、フォースはⅠボタンで合体・分離操作がOK（合体時にⅠを押すと分離し、分離時にⅠを押すと合体する）。

状況に応じて使い分けることが勝利への近道だ。



◀ユニット2個以上の合体時には、左のようなレーザー攻撃ができる。フォースを後ろにつけると後方攻撃も可能。

▶分離時の攻撃パターンは3つ（パターンは取ったユニットの数に関係する）。フォースを後方に置くことも可能。

分離時のパターン

●ユニット1個のとき

フォースからビームが1方向に発射。

●ユニット2個のとき

前方ななめ2方向にビームが出る。

●ユニット3個以上

前方＋上下、計4方向にビームが出る。

そして攻略!!

すべては敵から

シューティング攻略の第一歩は、なんてったって敵についてよ〜く知ること。

出現ポイントはどこか、どんな動きをするのか、HPはどれくらいか——この3つの敵に関する基本事項をまずおぼえる。そして、どうやって迎え撃つのが安全かを、自分なりにマスターしていくというのが、シューティング攻略法の王道だ。

次のページから始まる「ステージ別攻略法」では、マップで敵の出現ポイントや動きをド〰〰ンと公開。ボスキャラについては、もっとも安全と思われる撃破法を、惜し気もなく紹介している（特にステージ6と7は役立つぞ！）。

シューティングの原則は、「撃たれる前に撃つ」こと。また、どんな場所でも安全地帯はあるから、あきらめずに闘い抜くべし!!

決め手はフォース

このゲームの最大の特徴は、フォースによるパワーアップ。そして、攻略の決め手も、やはりフォースの使い方にある、といえる。

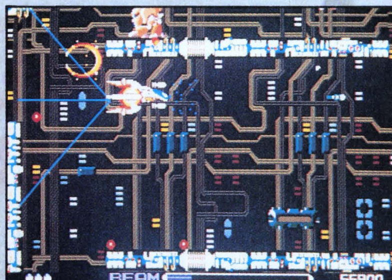
フォースを前につけるか、後ろにつけるか、どのタイプのレーザーを選ぶか、はたまた、どこで分離攻撃を使うといいのか。

基本は、前からの敵が多ければ前にフォースをつけ、後ろからが多ければ後ろにつける（そうすれば、フォースが盾がわりになって守ってくれる）。

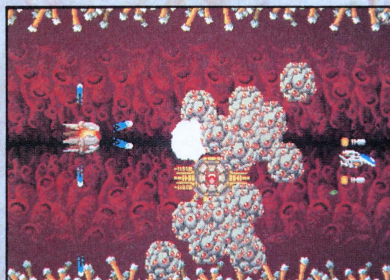
左右からの敵が多い時は、対空レーザー。上下からの敵が多い時は反射レーザー。対地レーザーは、あまり使わない方がいい（対地レーザーは便利だがムダが多いのだ）。

分離攻撃は慣れないうちは、かなりむずかしいので、とりあえず、合体攻撃を心がけること。フォースのつけかえについては、各自、十分練習するべし!!

全力でバイド軍に立ち向かえ!!



後方からの敵は後方攻撃でたたきのめす！前方合体時には後ろに十分注意すること。

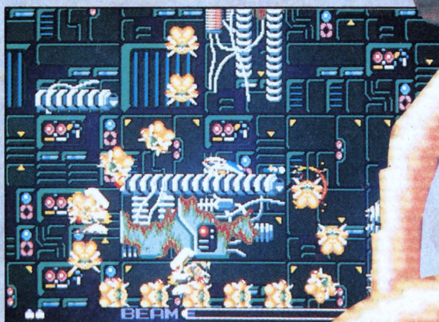

分離攻撃の例。自機を安全な場所に置き、フォースをうまく誘導しようぜ!!

仕上げは立ち上がり

パワーアップゲームの場合、一度やられると回復するのが非常にむずかしいよね。

このR-TYPEも、フォースなしの状態からの立ち上がりが、最大の難関になるだろう。

丸裸になった場合、どんな点に気をつけてプレイすればいいか、その辺のポイントは「再スタートクリア法」で紹介してある。参考にしてすばやく再武装しよう!!



ステージ7の後半。このあたりで死ぬと、ほとんど地獄だぞ。

STAGE 5 巨大キャラの連続攻

出現する敵キャラ

●ムーラ　頭800点、他300点
出現場所ごとで動きが異なる。頭を撃つと、分裂し飛び散る。頭の部分のHP（強度）は12。

●パスーア　300点
しつこくR-9を追いかけてくる。HPは1。

●キャンサー　300点
R-9に高さを合わせるようにして接近してくるHPは1。

●ミッド　400点
集団で出現。右から左へ一直線に進み、一定間隔でレーザーを発射する。HPは1。

●ジータ　800点
ゆっくり右から左へ進み、一定間隔でレーザーを出す。HPは30と大きい。

■できれば対空レーザーでチャレンジしたい！

R-TYPE[II]最初のステージは、敵キャラといい背景といい、海底ムードたっぷり。

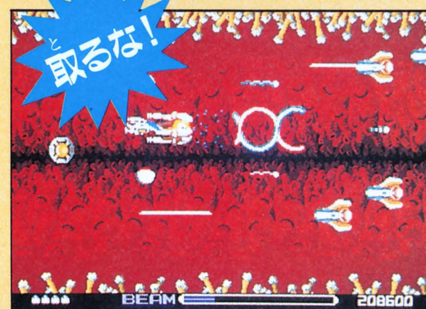
ここでは、スタート時に対空レーザーを持っているかどうかで、難易度に大きな差が出る（[I]を対空レーザーを持ったままクリアしていれば、[II]でいきなりラクができるというワケだ）。

というのも、このステージの主な敵は、計16機出現するムーラ。で、このムーラは対空レーザーがあれば、かなりカンタンに撃破OK。おまけにビットが2個ついていようものなら、無敵同然の快進撃も可能なのだ。

もし、キミが対空レーザーを持ってステージに突入したのなら、途中に出る対地レーザーユニットは絶対取らないこと！

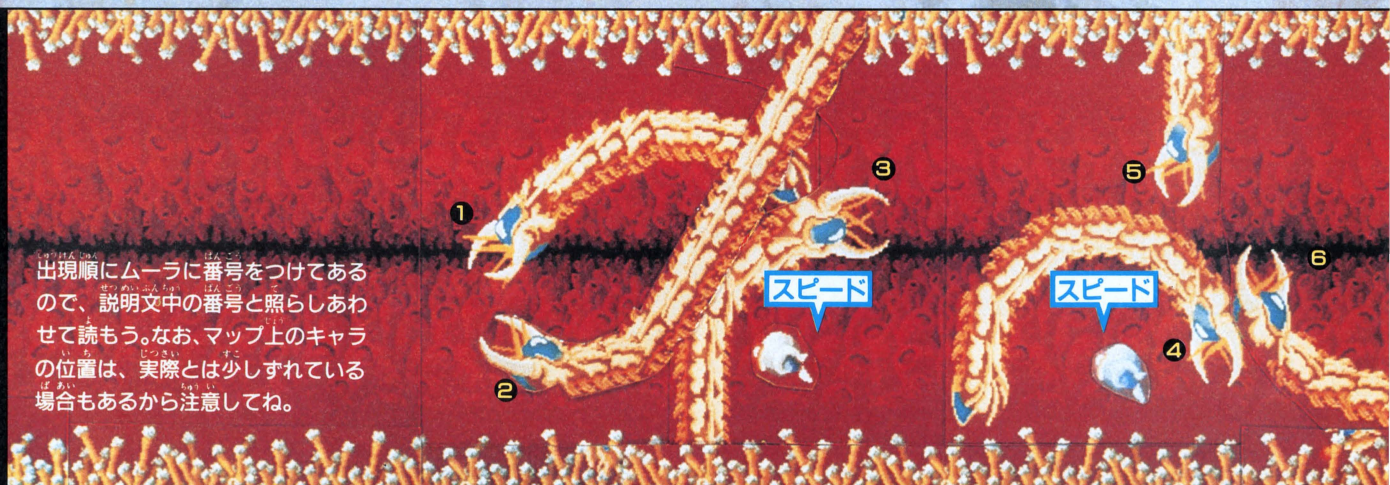
対空レーザーは、ステージ最後のボス・ベルメイトとの対決でも圧倒的な威力を見せてくれるぞ!!





◀対地レーザーユニット出現。が、取ってはダメ。ここでは対空レーザーがベストなのだ!!

START



出現順にムーラに番号をつけてあるので、説明文中の番号と照らしあわせて読もう。なお、マップ上のキャラの位置は、実際とは少しずれている場合もあるから注意してね。

やられてしまった時のための再スタートクリア法

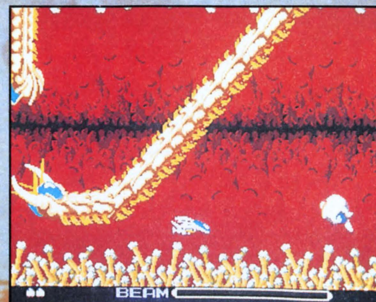
■安全地帯をおぼえる！

ムーラは巨大な上に、画面上を大きく動きまわる。だから、慣れないうちは、かなり恐い存在だろう。

だが、よ〜く注意して見ると、画面のあちらこちらに、ムーラが決して来ない位置、つまり安全地帯があるのがわかるはず。

①と②のムーラは右の写真のように画面の下にいれば平気。⑥と⑦のムーラは画面の上部にいればOK。③④⑤といった円を描くムーラは画面の左はしでよけるといい。

②⑨⑩の3機のムーラは、撃破した方が何かと便利だよ!!

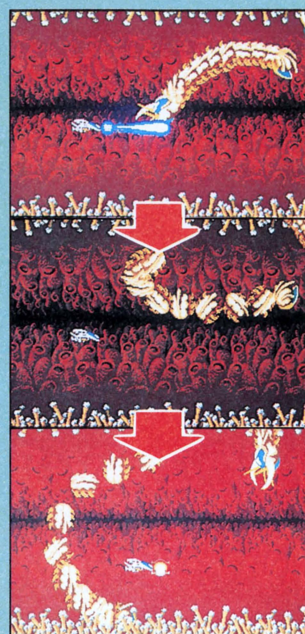


◀ムーラをよけながら、確実にPOWアーマーを倒しパワーアップしろ。

※HPは、ビーム何発で倒せるかを示したもの。一般的にHP10以上の敵は、波動砲でねらう方がラクだぞ。

撃！ミスは即、命取りだ!!

■ムーラの動きをマスターしろ!!



波動砲をムーラの頭にブチ込む（これ以上近づかないこと）

すると、ムーラの体がバラバラになり、飛び散る。

破片をよける。かわしきれないものは、波動砲で破壊しろ。

ステージ5攻略の最大のポイント、ムーラ。このムーラを倒す時の注意はふたつ。

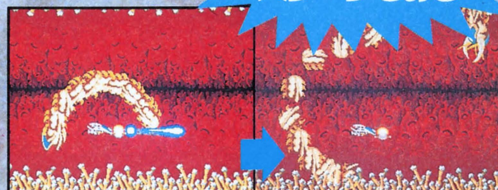
ひとつ目は、必ず頭をねらって波動砲や対空レーザーを撃つこと。頭以外の部分を撃つと、ムーラはそこからちぎれ、狂ったように暴れ回る。この暴れムーラは動きの予想がむずかしく、クリアする上で、実に大きな障害となってしまうのだ。

ふたつ目は、ムーラの頭を撃ったあとのこと。頭をブッとばすと、ムーラはバラバラに飛び散る。この時、破片に当たらないよう気をつけてほしい。

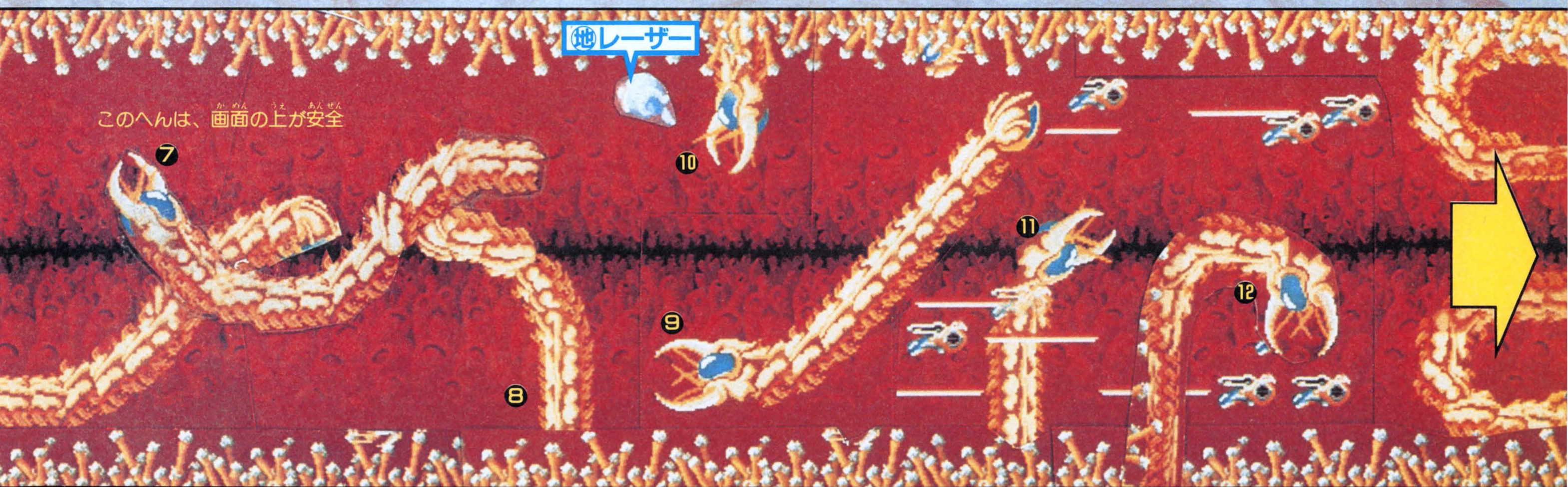
一般的に、ムーラは外側へ拡がるように飛び散っていくが、中には、例外もある。

少し離れ、余裕を持って撃つこと。撃ったあとも破片の方向をじっと見定めること。この2点を忘れないように!!





ちょっとコワいが、ムーラの内側に入って倒すこともできる。上級者用のテクニックだ。



■ミッドとムーラの複合攻撃は中央でかわす

レーザーがない場合、ミッドの大群は放っておく方がラク。

その直前に出るパスーアとキャンサーを早めに倒したら、画面の中央で待ち、ミッドの出現と同時に、右はしまで前進――この方法でミッドはクリアOK（ミッドは画面の上下にしか出ないから）。

そのあとに出現するムーラ（⑪と⑫）も、画面の右にいれば平気。画面左から迫ってくるパスーアとキャンサーにだけ注意すればいい。

レーザーがある場合でも、決してムリはしないこと。中央に位置して、自機の安全を確保しながら敵をねらおう。



R-TYPEひとことメモ 1 ステージ5の2機目のPOWアーマーは、スピードまたは反射レーザー。ユニットのタイプが決まってない唯一の場所だ。

■ジータは1機破壊すれば十分だ!!

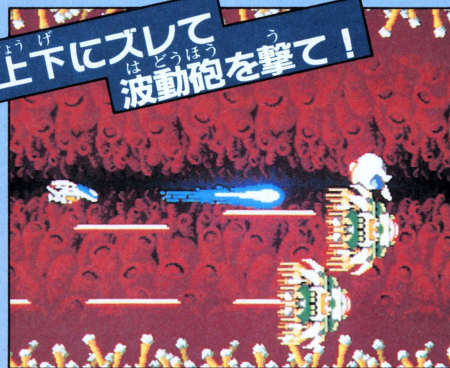
ステージ後半では、出現するムーラは4機のみ。代わってジータが敵の中心になる。

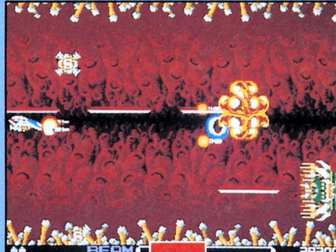
出現機数は9。3機ずつが、上・中・下の3段に分かれ、行く手をはばむ一枚の壁となって登場する。

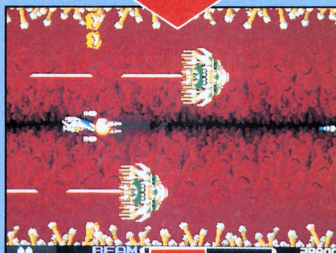
で、このジータだが、上中下の3機のうち、どれか1機を破壊すれば十分(パワーアップしていれば、3機とも壊してもいい)。

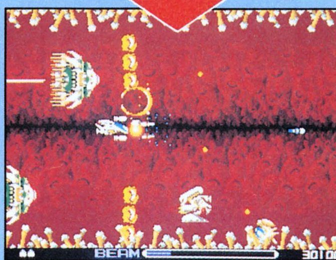
ジータを破壊するには、波動砲2発が必要だから、ムリしてすべて壊すよりは、1機だけ壊して逃げ道を確保する方が、合理的だしラクというもの。

ジータをねらう時には、下の写真のように、少し上(または下)にズレて撃つと安全だよ。

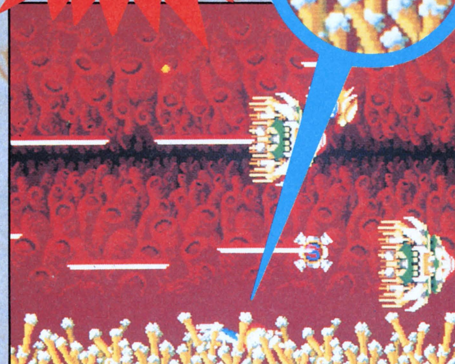



最初に出現するジータを壊すのが基本。


逃げ道ができたところで、一気に前進。


広いスペースで、敵のザコをかたずける。

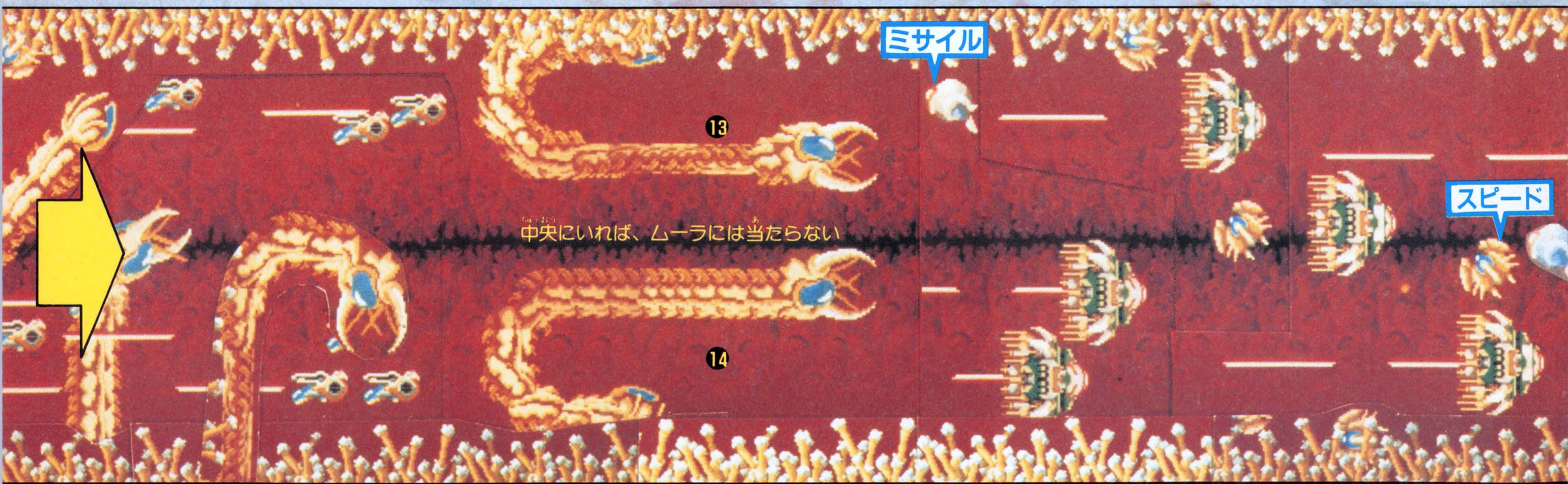
自機消滅(!?)に注意



これはステージ5全体に言えることだが、画面の上下にある不気味な草(というか藻というか)の中には、なるべく入らないようにすること。

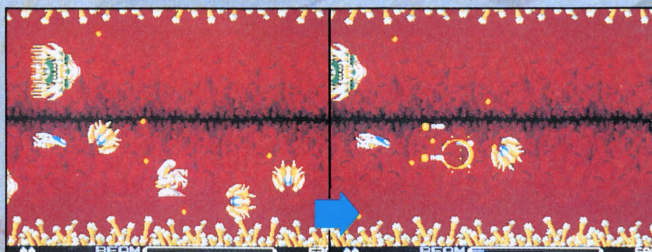
たしかに、この草の中に入っても死にはしないし(最初は入れないと思った人も多いだろうけど)、ジータの攻撃をよけるにはとても便利な場所でもある。

が、この場所にいると、自機が見えにくいため非常に危険。「アレッ、どこにいったの!?」なんてビックリしている間に、敵にやられてしまう。たとえ入っても、すぐに出るように!



やられてしまった時のための再スタートクリア法

■フォースなしの場合、パスーアが強敵となる!



後半でやられると、ジータの手前から再スタートすることになる。

この場合、ボスキャラの直前までフォースなしで闘わなくてはならず、クリアはけっこう大変。

とりあえず、ジータを1機ずつ倒し、あとは全神経をパスーアに集中させる——この方法がもっとも安全。パスーアは円を描くようにしてかわし、ミサイルまたはビームで倒せ。

ボスキャラ撃破法 ベルメイト

対空レーザーがあるときは、ひたすら連射！ それ以外のときは、分離攻撃でねらえ!!



▶本体・ベルメイト。こいつ自体は動きも遅く、そう強くない。波動砲を2発撃ちこめば倒せる。

▶まわりのタコをやっつけていくと、中から本体のベルメイトが見えてくる。

ステージ5のボスキャラ、ベルメイトは、まわりを無数のキャラ（タコという名前）でガードしている。

ベルメイト自体は攻撃をしかけてこず、敵の攻撃は、もっぱらタコによる体当り。

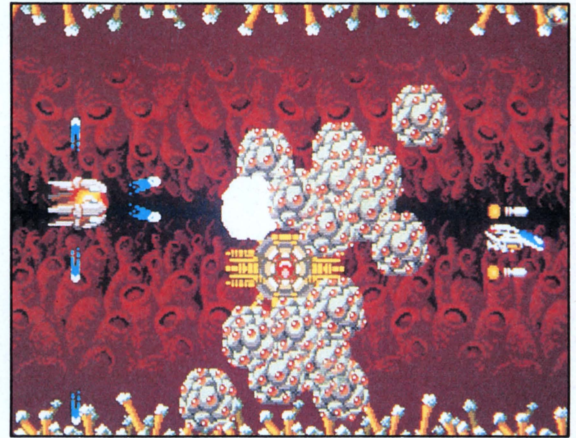
このタコ、名前はとぼけているが、実際に闘うと、かなり手ごわいことに気づくはず。

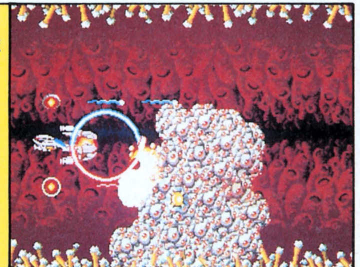
というのも、HPが14と高く（つまり、波動砲か対空レーザーでないと倒しにくい）、おまけに同時に複数がR-9めがけてブツかってくるからだ。

攻略法としては、対空レーザーがあれば、ひたすら撃ちまくる（なんとか倒せるはず）。ない場合は、分離攻撃。

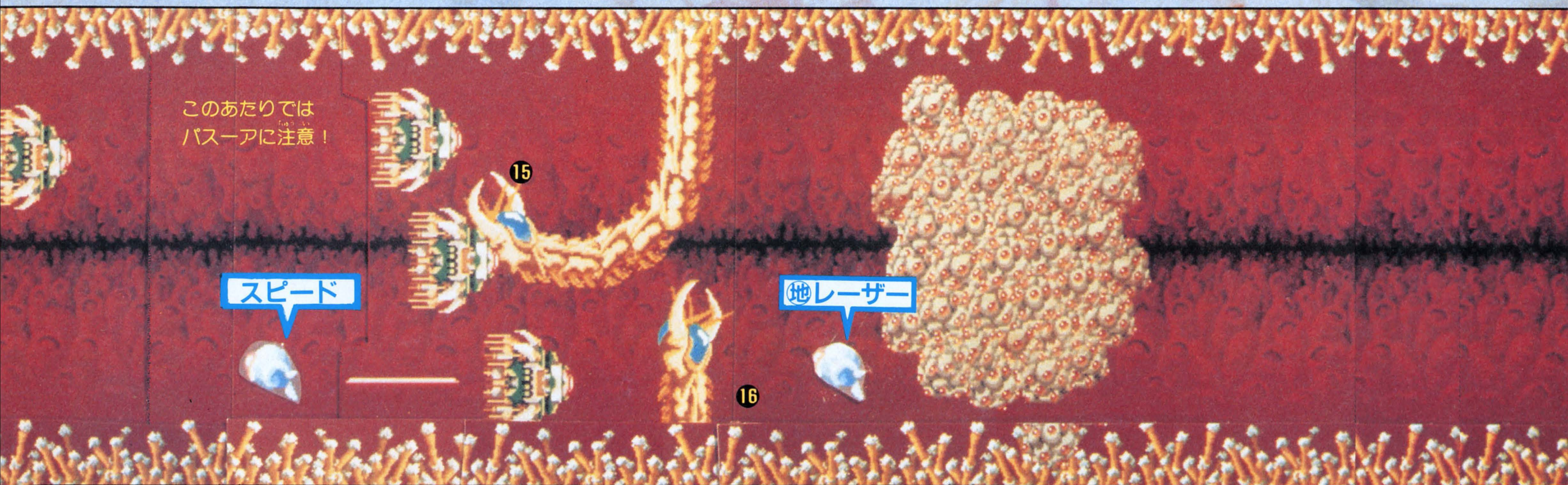
分離攻撃の時は、ムリに倒そうとせず、逃げる方に重点をおくこと。

実は、このベルメイト。一定時間放っておくと、勝手に自爆してくれるのだ。





▶対空レーザーがあれば、ひたすら連射。フォースをつけかえ、後方攻撃してもいい。



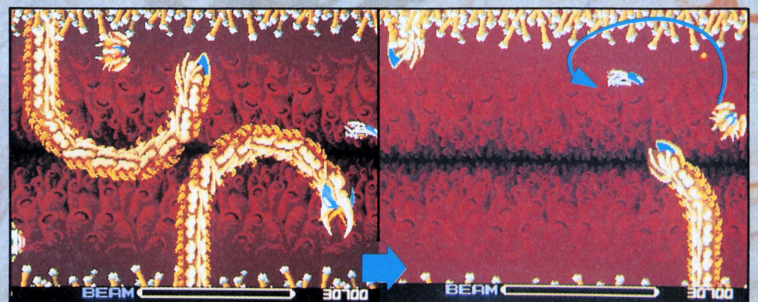
■最後のムーラは右はしでかわせ!!

最後のムーラ2機は、撃破するよりかわす方がカンタン。

ジータを倒したら、画面の右はし（高さは中央より少し上）に行き、ムーラがいなくなるのを待つ——たったこれだけでOK。

そのあと、後ろからパスーアが1機追って来るから、少しひきつけておいて、矢印のように回り込んで倒してしまおう。

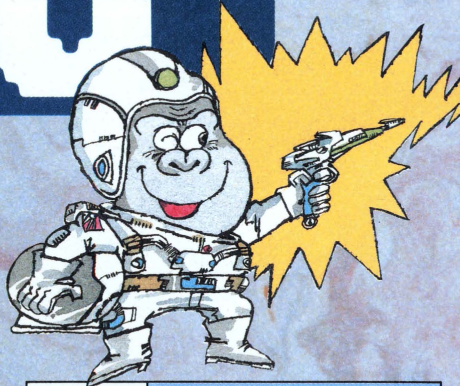
そして右から出るPOWアーマーを倒し、フォースを装着（この時あらかじめ後ろに着けておくと、分離攻撃の時に便利）。ボスキャラ、ベルメイトとの闘いに突入しよう。



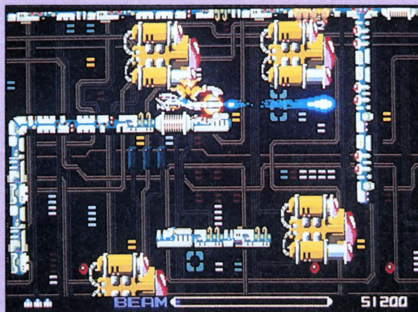
R-TYPEひとことメモ 2 ベルメイトは約60秒間たつと、勝手にいなくなってくれる。このゲームには、こんな自滅キャラがけっこう入っているぞ。

STAGE 6

迷路状のステージ。コー



■ドップとカベのスキ間を進め!!



ステージ6は、コース上にいくつかの壁があり、さながら迷路のような作りになっている。

で、迷路の中に何十機も出現するのが、敵機ドップ。このドップをいかに攻略するかが、ステージクリアのポイントだ。

ドップは、下の写真のように、ピンク色の窓以外はとても強固。したがって、攻略法としても、破壊するよりかわす方が合理的。

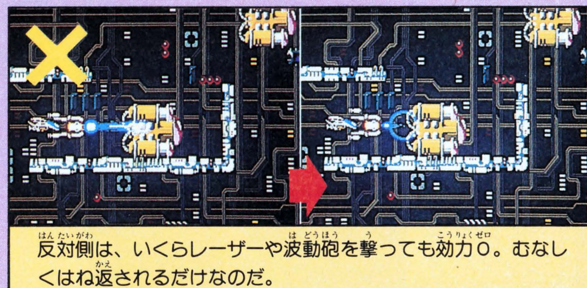
左の写真のように、ドップと壁のスキ間を縫うようにして、マップに示したコースを進もう。

出現する敵キャラ

	●ドップ 1000点 ピンク色の窓状の部分が弱点。場所によって異なる動きをする。HPは10。
	●ニュート 300点 壁に沿って往復運動をし、ときおりタマを撃ってくる。HPは2。
	●ピンク 200点 壁に沿って歩きながら、タマを撃ってくる。ステージ後半に集団で登場。HPは1。

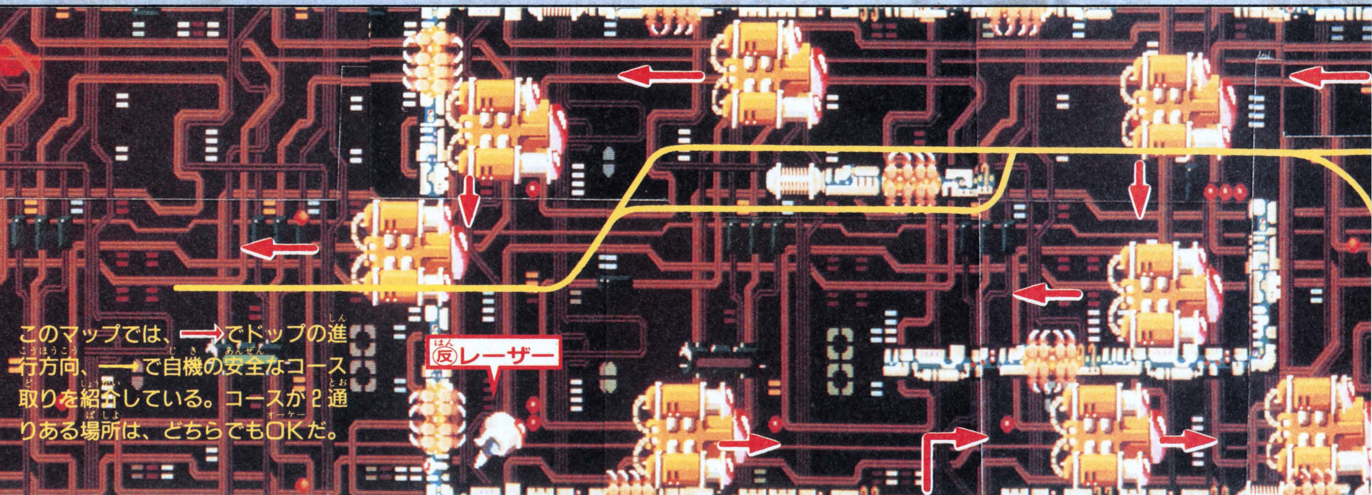


窓はダメージを受けるようになっているが……。



反対側は、いくらレーザーや波動砲を撃っても効力0。むなしくはね返されるだけなのだ。

START



このマップでは、→でドップの進行方向、→で自機の安全なコース取りを紹介している。コースが2通りある場所は、どちらでもOKだ。

やられてしまった時のための 再スタートクリア法

■先にPOWアーマーを撃つ

ここでは、ステージ最初のフォースを安全に取る方法を紹介しておこう。

あらかじめPOWアーマーを撃ち、ドップが通過するのを待って取りに行くといいぞ。



まず、上下に2機いるニュートのうちどちらか1機を倒しておく(波動砲でねらおう)。



そしてこの高さの位置で、ニュートのタマを左右によけながら連射。POWアーマーを倒す。



残ったニュートを倒しながら、ドップを待つ。ドップが通り過ぎたらユニットを取ろう。

スどりとタイミングがポイント!!

ハイテク フォース撃ち!



フォースがある場合にのみ、ドップを背面から撃破する方法がある。それは、フォースをドップの内部に入れて撃つという方法。波動砲を撃つタイミングにさえ慣れれば、案外ラクにできるはずだぞ!!

■ジッと待って、一気に進む!!

ステージ6の安全なコース取りは、下のマップに示した通り。

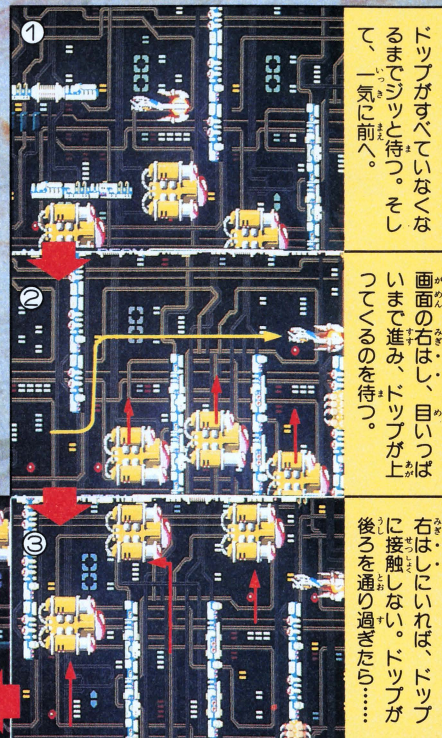
基本的にはドップと壁のスキ間を通過。スキ間がない場所は、ドップがいない瞬間をねらって通過するようにしよう。

で、タイミングの取り方で、もっとも問題になるのが、前半の最後の部分。

ここでは、右の写真のように、すべてのドップが消えるのを待ち、一気に危険なポイントを抜けてしまおう。

写真①と②の間は、すばやく移動すること（ゆっくり動いていると、下から来るドップにぶつかってしまうぞ。）

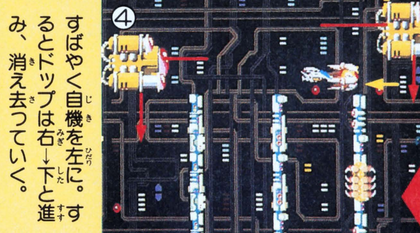
また、移動の際中は、ニュートの放つタマにも気配りをするように！



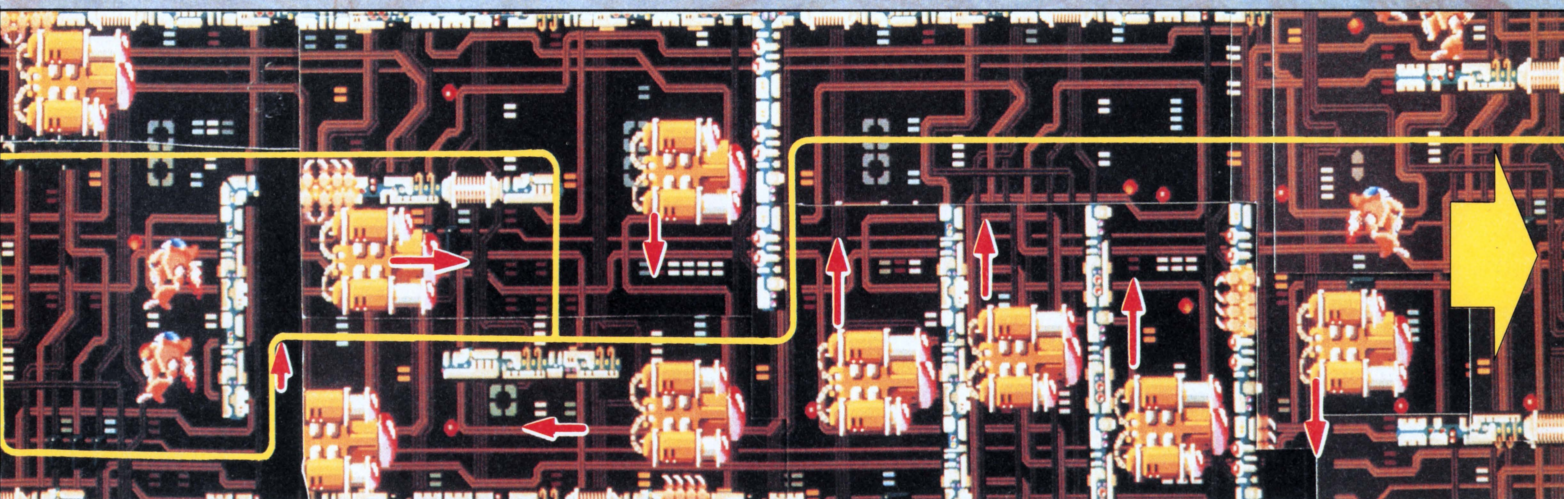
① ドップがすべていなくなるまでジッと待つ。そして、一気に前へ。

② 画面の右はし、目いっぱいまで進み、ドップが上ってくるのを待つ。

③ 右はしにいれば、ドップに接触しない。ドップが後ろを通り過ぎたら……



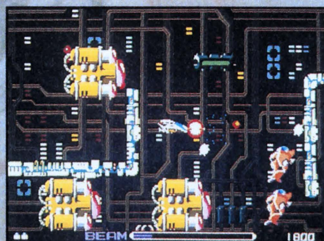
④ すばやく自機を左に。するとドップは右↓下と進み、消え去っていく。



■フォースは必ず前につける！

ほとんどのドップは窓が右側についている。そのため、フォースを後ろにつけ、後方攻撃でやっつけたいと思う人も多いだろう。

が、このステージでは、「フォースを前に！」が原則。ドップはムリに倒さず、前につけたフォースをニュートのタマよけにするのが正解。

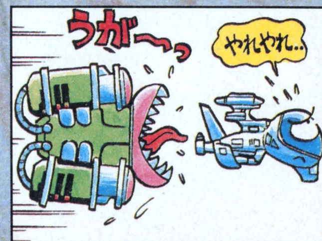


■後ろの敵にはさからうな！

フォースを前につける以上、後ろから来る敵は、破壊不能。

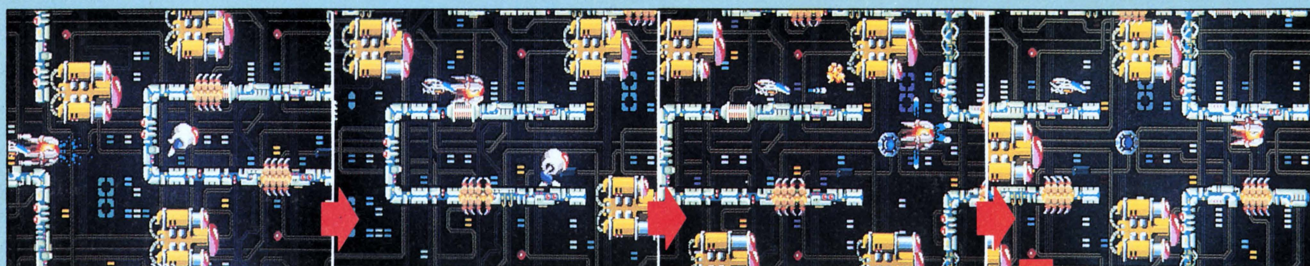
ということは、後ろの敵にはさからわない、ひたすら「逃げる」「よける」のみ。

シューティングでは、よけることも立派なテクニックのひとつ。微妙な指さばきでクリアするべし！



R- TYPEひとことメモ ③ フォースはそれ自体にも威力があり、触れるだけで敵にダメージを与えられる。1回の接触で最大ビーム3発分の威力だぞ。

■このタイミングとコース取りで完璧クリア!!

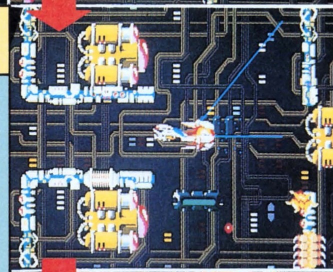


ここでドップの通過を待つ。ドップが残り1機になったら発進。

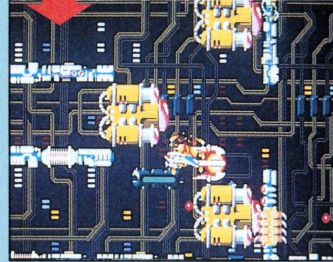
一気にこの位置へ。後ろから来るドップとぶつからないように注意。

POWアーマーはフォースを使って倒す。ビームだと倒しにくいぞ。

ここでドップがいなくなるのをしばらく待つ。



いなくなったらニュートを撃破しながら前進。



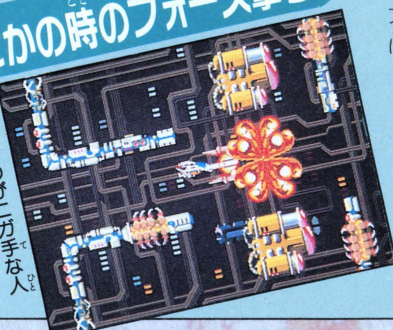
ドップとドップのスキ間に入りこめばクリアOK!

後半はドップだらけ。すり抜けるタイミングも、かなり微妙でむずかしくなっている。

R-9のコースの取り方は何通りかあるのだが、ここでは、もっと安全なルート（マップに実線で示したルート）をくわしく紹介しておいた。

写真を見ながらプレイし、実戦を通してタイミングをマスターしてくれ。

まさかの時のフォース撃ち

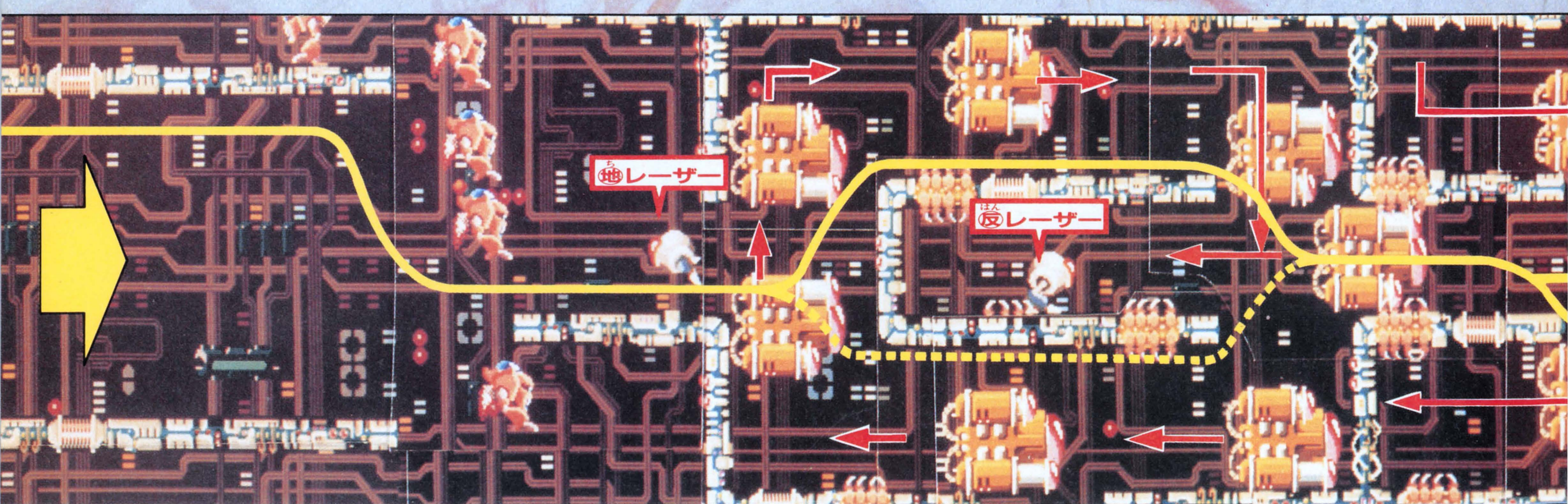


▲よけるのがニガ手な人は、正面から来るドップをフォース撃ちで倒そう。

なお、最初から反射レーザーを持っている人は、ここではPOWアーマーを倒す必要はない。その分、じっくり落ちついてプレイしよう。

また、破線で示したコースは、POWアーマーは確実に取れるが、下の通路に進入するタイミングがかなりむずかしい。そのつもりでチャレンジするように。

ちなみに、後半最初に登場するピンクの大群は、フォースを盾がわりにして闘えば、何ということはない。最上段のルートを通り、自機を画面の左上はしに位置させ連射する、という方法でも倒せるぞ。

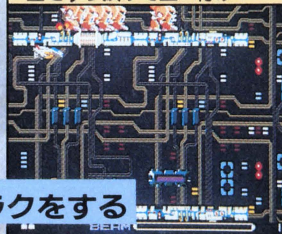


やられてしまった時のための 再スタートクリア法

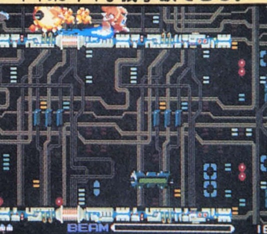
フォースなしの場合、後半最初のピンクの群れはかなりメンドウ。

スタート直後の一瞬の無敵を利用して敵を減らしておくと、少しでもラクになるぞ！

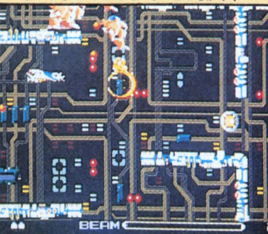
■無敵を使ってラクをする



自機が点滅している間は無敵。壁をすり抜けて上へ行け！



そこで波動砲を一発。うまくやれば7、8機撃破できる。



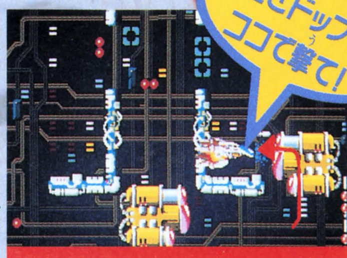
すばやく壁の下へもどり、少なくなったピンクと対決！



ここでは画面のスクロールが一時止まり、上の穴からドップが16機連続で出現する。

これらのドップを迎撃する基本ポジションは、上の写真の位置。ここでフォースを後ろにつけ反射レーザーを連射していればOK（対地レーザーでも近づいてくるドップは倒せる）。

ただし、9機目と15機目は基本ポジションでは撃破不可。下の写真の位置に移動し、波動砲で倒そう。16機目のドップは、画面の左へ行ってかわせばいい。



▶波動砲をためながら矢印のように移動。ピンクの窓が正面に来た瞬間に撃つ。撃ち終わったら元の位置へもどろう。

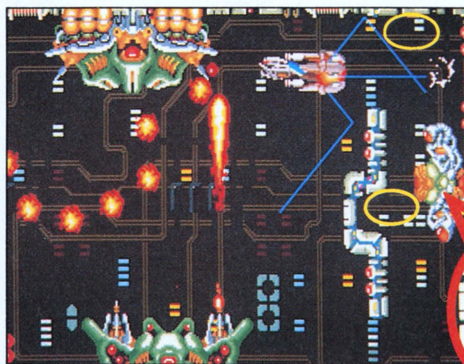
ボスキャラ撃破法 ヤジュー

安全ポイントは2か所 そこでひたすら撃て!!

PCエンジン版オリジナルのボス、ヤジュー。不死身の護衛キャラ、ゴメロスとトバログに守られ、けっこう手ごわそうに見えるが、やり方さえマスターすればカンタンに撃破できるぞ。

安全なポイントは、左の写真に○で示した2か所。ここではよりラクな中央で倒す方法を紹介しておく。

下の写真のルートで中央の壁のくぼみに入り（左の拡大写真をよく見ること）、波動砲を撃ちこもう。

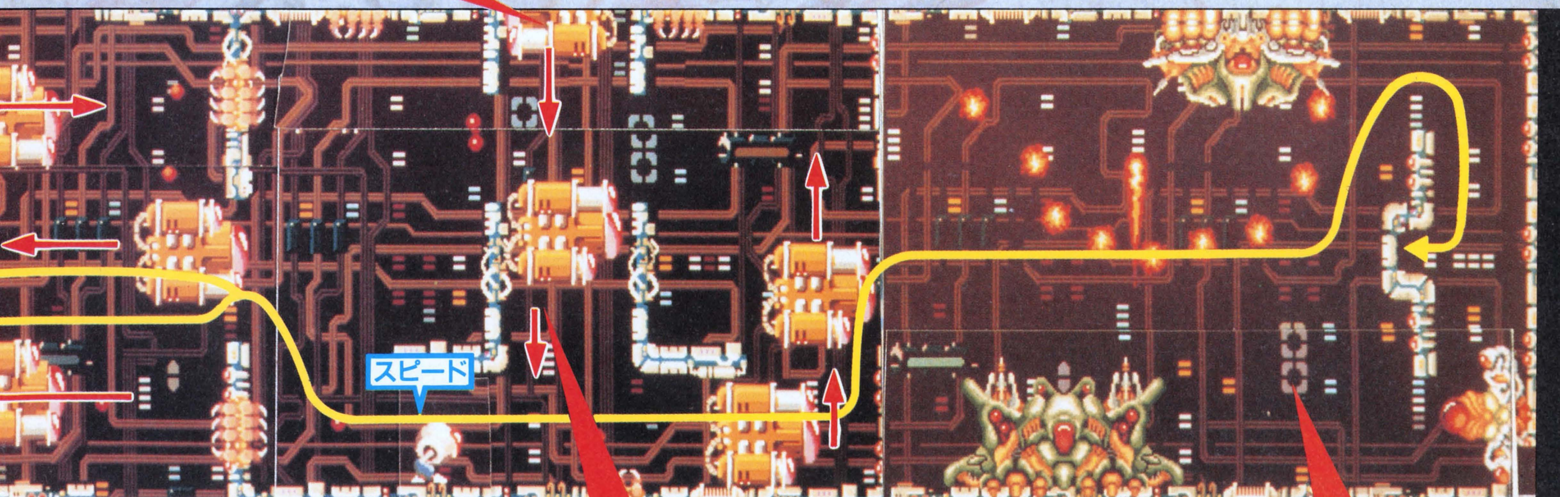




護衛キャラが出現したら、すぐに画面の右はしへ行く。

上から回り込んで壁の向こう側へ。これで炎はもう来ない。

中央のくぼみに入る。で、ヤジューが通過する瞬間に発射。

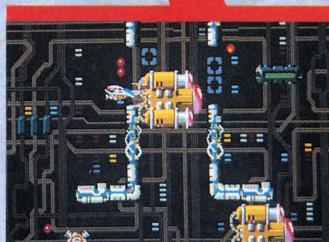


■レーザーなしならココで！

レーザーユニットが1個しか取れない、つまりフォースはあるがレーザーが出ない、という状態の時は、右の写真の位置でドップを迎え撃とう。

やり方は、もちろん"フォース撃ち"。

撃ちのがしは死につながるから、慎重にねらうこと。また、ニュートを先に倒しておくことも大切だぞ。



■丸はだかでも大丈夫

ページ上の「ボスキャラ撃破法」でもわかる通り、ヤジューを倒すには、特にパワーアップしている必要はない。

たとえ丸はだかでも、画面右の壁のくぼみの中に入れば、もう安心。

ヤジューが眼を開く瞬間をねらって波動砲を2発撃ちこめ！ ヤジューのHPは30。カンタンに倒せる。



R-TYPEひとことメモ 4 スタート直後のR-9の無敵状態は、約2秒間（点滅しているからわかるはず）。これは、ゲーム全体を通して、いつも同じだ。

STAGE 7

前後から、無数の敵！





出現する敵キャラ

敵キャラ	得点	説明
●パタパタ	200点	集団で出現し、上下にゆれながらタマを撃ってくる。HPは1。
●ボルド	200点	特に攻撃はしてこないが、HPが100と大きい。なるべく早く倒せ。
●キャンサー	300点	高さを合わせながら接近してくる。動きは遅い。HPは1。
●ファット	400点	右から左へ一直線に進み、ときおりタマを出す。HPは1。
●バグ	200点	編隊で出現する。HPは1。ステージ後半では30機以上も登場する。
●ミッド	500点	右から左へ進み、ときおりレーザーを発射する。HPは1。
●ピンク	500点	床に沿って動きながらタマを撃ってくる。HPは1。
●スキャント	500点	R-9に高さを合わせ、波動砲を撃ってくる。HPは30。
●ビスタフ	1500点	放物線状にミサイルを発射する。HPは6。波動砲でねらおう。
●ソナー	400点	R-9めがけてタマを撃つ。ボスキャラ面で出現。HPは1。

ステージ7には、今までの敵とは一味ちがう、非常にイヤラシイ敵が登場する。それは、爆発する壁。

ステージ全体を通して、画面の上下の壁は、ほとんどすべてが爆発する壁。

しかも爆発するタイミングがランダムで、非常にやりにくい。

画面の上か下にいる時は、爆発に十分気をつける必要があるぞ。

START

このステージは非常に敵が多いため、写真撮りの都合上、略してあるものがある。マップ中の説明を参考にプレイしてね。

スピード

ミサイル

反レーザー

バグが出現する

このPOWアーマーは左から出現する

反レーザー

やられてしまった時のための 再スタートクリア法

■全7コマ、特別サービス図解

ステージ7は、テクニック的に見ると、全ステージ中の最難関。特に、途中でやられてしまうと、これはもう地獄！というむずかしさ。

そこで、ここでは特別に、フォースを手に入れ再武装するまでの手順を、連続写真で紹介しておく。

このへんになると、教えられたからといってすぐにできるものではないが、ガンバッてチャレンジしてほしい。何十回かやればできるはずだから……ネ。

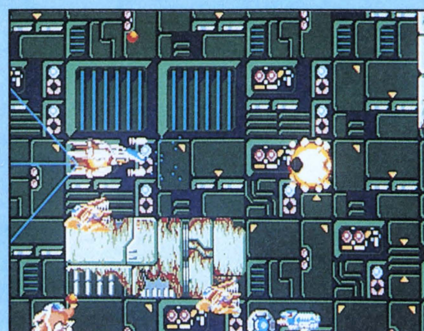


まずは入口でスピードユニットを手に入れる。

キャンサーを倒したら、下へ降り、波動砲でビスタフを撃破。

あきれるくらいの超難関面!

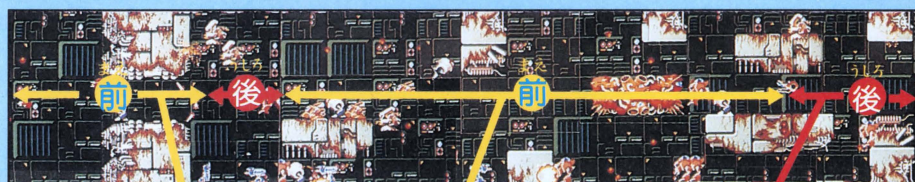
■前に、後ろに、めんどうがらずに、フォースを何度も着けかえる!!



ステージ7の敵は、ひとつひとつを取った場合は、それほどコワいものはない。が、なにしろ数が異常なほどに多い。

で、これらの敵を安全に倒す決め手は、やっぱりフォースの使い方。いかにフォースを利用して、敵のタマを防ぐかがクリアのカギになるだろう。

さて、実際にどうフォースをつけかえるかというと――





狭い入口。フォースでタマを防ぎながら進入しよう。



ボルドが全貌を現したら後ろにピッタリくっついて連射。



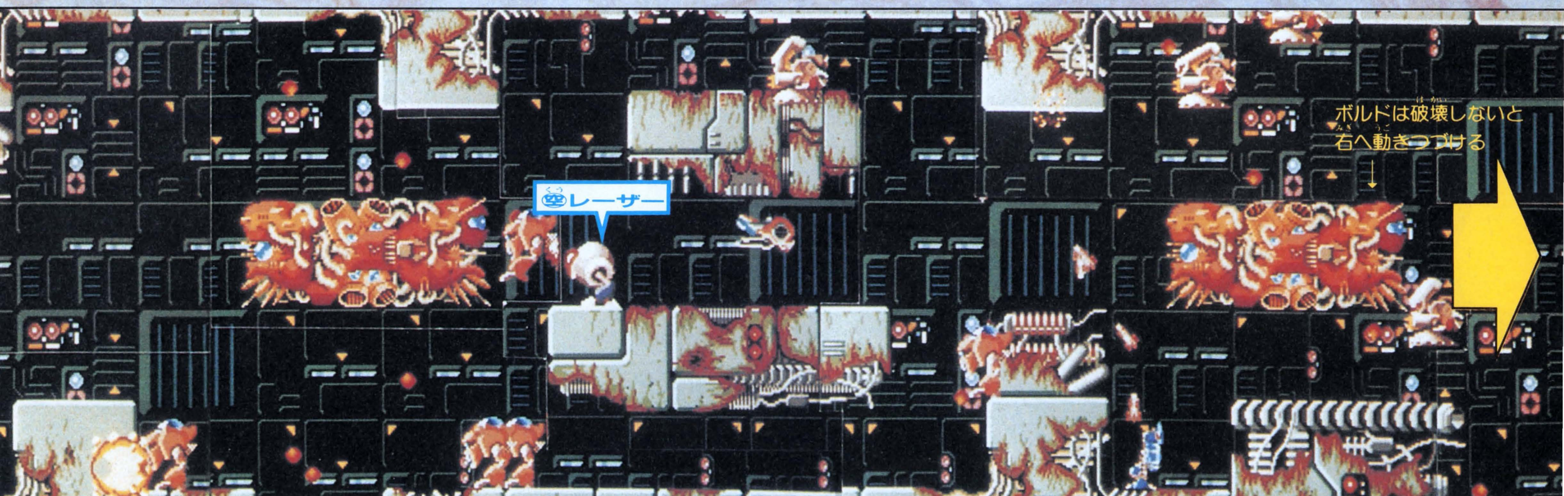
対空レーザーを手に入れたら、後ろにフォースをつけかえる。

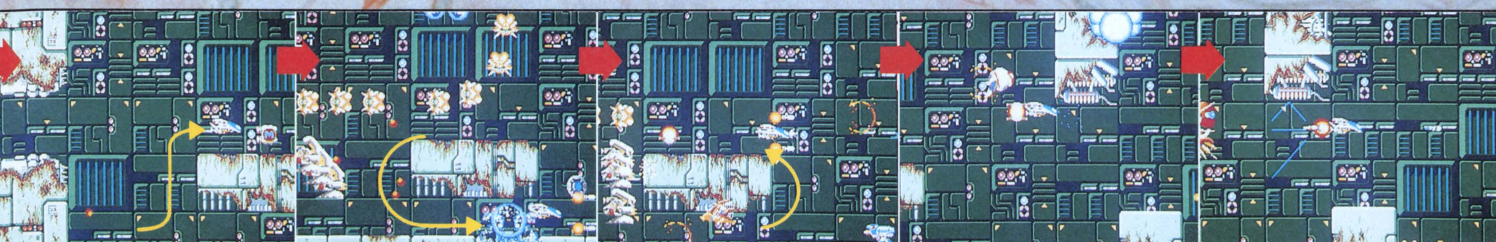
前につけた方がいいエリア、後ろにつけた方がいいエリアの区分は、上のマップの通り。

ただし、腕に自信のある人は、ず〜〜っと、後方合体でもOK。

その場合、前から来る敵の攻撃を自力でかわさなければならないが、ボルドをすばやく倒せるという利点もある。

とにかく、このあたりは、自機はあまり動かさず、フォースの着脱テクニックで勝負。すばやく、正確につけかえようぜ!!





すばやく上へ行き、ここでミサイルユニットを取る。

再び下へ。爆発に注意しながら前進。POWアーマーを倒す。

ユニットを取ると同時に上へ。そして後方にフォースをつける。

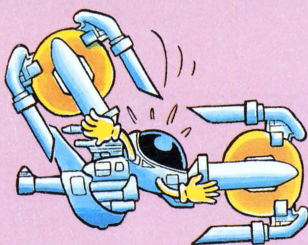
前方の敵はビーム。後方の敵はフォースをぶつけて倒す。

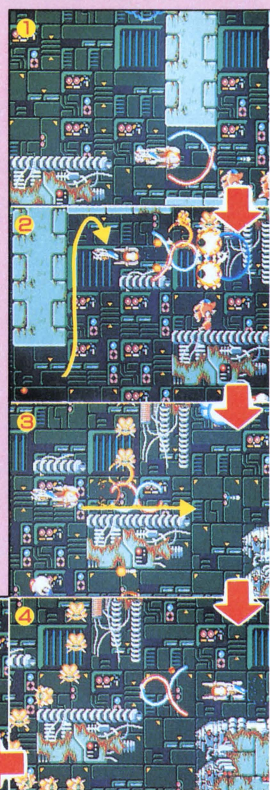
POWアーマーをフォースで倒し、反射レーザー獲得。これでOK。

R-TYPEひとことメモ 5 画面を左右に分けると、フォースはR-9がいる方と左右逆に行こうとする。この性質は、おぼえておくと何かと役立つよ。

バグとパタパタの大群出現！　対空レーザーで全滅だ





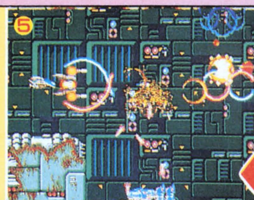


①まずピンクの編隊を対空レーザーで軽く料理する。

②すばやく上へ。バグを撃ちながら、少しずつ下へさがる。

③写真の位置でしばらくバグ退治。そして一気に前へ。

④前へ出ると同時にフォースをつけかえ、レーザーでバグ攻撃。



⑤バグがいなくなったら再びフォースを前につけ直そう。

ステージ７の後半は、ゲーム中最多の敵が登場する。バグ30機以上、パタパタ20機以上、それ以外の敵も入れると、総数は軽～く100を越えてしまう壮絶さ（もうタマリマヘン！）。

ちなみに、上の写真は、フォースなしで闘っているシーン。いかに敵の数が多いかがわかるはず。

運よく（実力でもあるが）対空レーザーを持ちながら突入したキミは、右で紹介している写真のように闘うのがベスト。

むずかしいのは写真①から②への途中。この時、キャンサーが２～３機後方から迫ってくるので、うまく倒す必要があるのだ（どうしてもうまくできない人は、後方合体のままでキャンサーを倒し、そのあとでフォースを前につけかえる方法もある）。

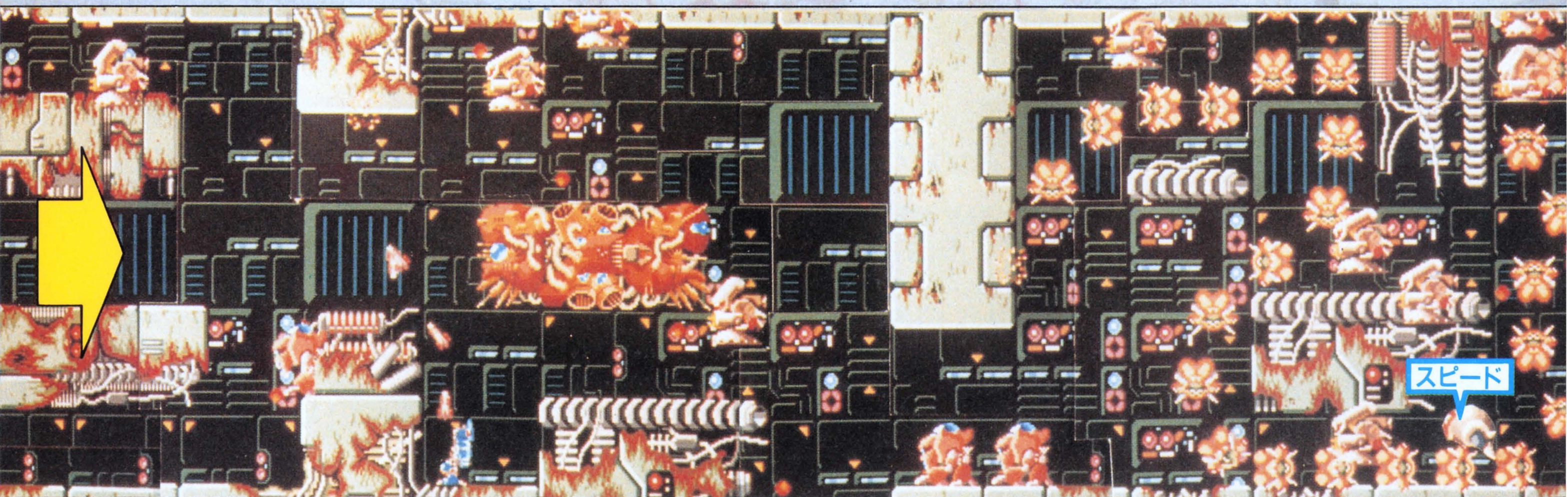
また、写真⑤のポイントでは、ピスタフのミサイル攻撃がけっこうジャマになるが、ムリにピスタフを倒そうとしない方が安全。

パタパタに神経を集中させ、チャンス（ピスタフのミサイルが少ない時）を見はからって、一気に前進してしまおう。

ここまでくれば、あともう一歩。

障害物にぶつからないよう気をつけて、「すばやく、正確な」プレイを心がけよう。

ステージ７のボスは案外チョロイぞ！



やられてしまった者のための　再スタートクリア法

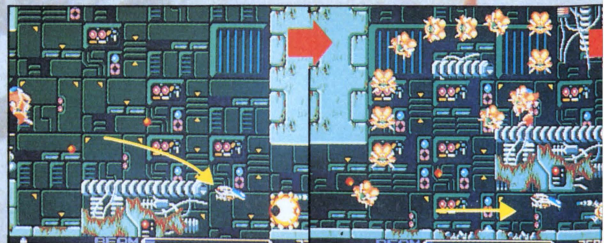
■ひたすら反射神経勝負

ステージ７の後半で死んでしまった場合、これはもう地獄を通り越して、黄泉の国。

とにかくひたすらむずかしい。

とりあえず攻略ルートは紹介しておくが、ここは、キミの反射神経しだい、といった雰囲気の方が強い場所だ。

特に、上からのパタパタとバグの攻撃をさけながらピスタフを倒すのはひと苦労。あきらめず、何回、いや何十回もチャレンジしてくれ。



再スタートしたらすぐ前進しピンクを確実に倒す。

爆発に注意しながら下の通路へ。スピードを取る。

R-TYPEひとことメモ 6　ブロンクとの対決シーンでは、ＰＯＷアーマーがゴミにまじって降ってくることもある。運がよければパワーアップできるぞ。

ボスキャラ撃破法 ブロンク

ブロンクは約1分で自然消滅する 安全第一のプレイを心がけよう！



画面右はしに、ときおり見え隠れするロボット型のキャラが、ブロンク。

このブロンク、HPが85と高く、倒そうと思うとかなり大変。

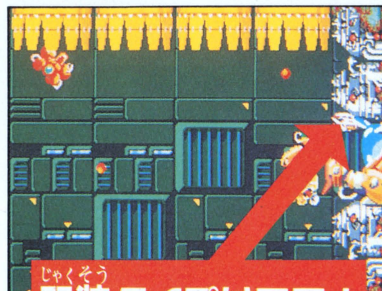
で、ここでは、攻撃しないで倒す方法を紹介しよう（ブロンクは、出現後約1分で自然消滅するのだ）。

倒す方法といっても、R-9を安全な場所に位置し、ジッと1分ガマンするだけ。パワーアップの状態に応じて、右の2パターンの位置を使い分けよう。

また、安全地帯はコレ以外にもあるから、捜してみてね。



安全地帯の下の方。後方レーザーでソナーをやっつける。

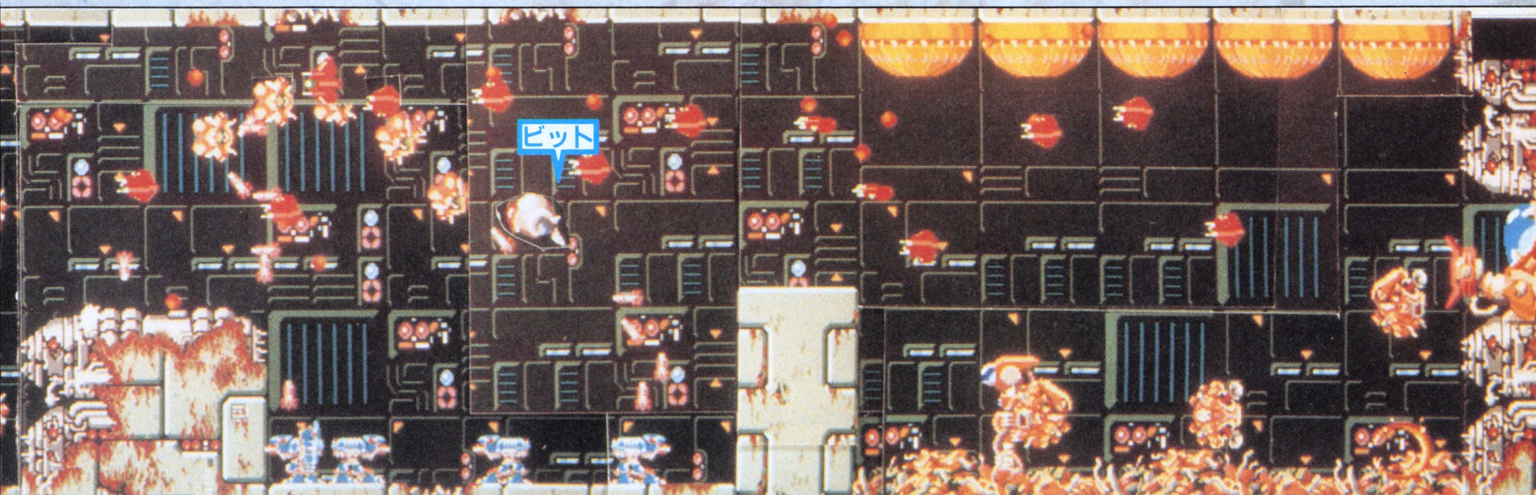


ブロンクに当たるか当たらないかギリギリの場所。絶対安全地帯だ。

ゴミ攻撃はコワくない

この面では一勢に画面の上のハッチが開き、数多くのゴミが降ってくる。

初めての人は「どうやってよけるの!?」と思ってしまうかもしれないが、よ〜く注意して見ると、ハッチとハッチのちょうどまん中にいれば、ゴミに当たらないことがわかるはず。左の写真の▨で示した場所にいれば、ゴミにやられる心配はないぞ。





すばやく上へ。この時、キャンサーに当たらぬように。

前方のキャンサー2機を倒し、床にひっつくようにバグを連射。

約10機バグを倒したら、スキを見てグッと前へ飛び出す。

一気にこの位置へ。上からのタマをよけながらビスタフを倒す。

パタパタが少ない時をねらって上へあがる。これでOK。

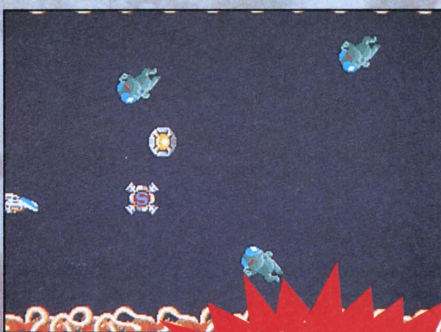
R-TYPEひとことメモ 7 実はブロンクには、ヒミツの高得点がある。それは時おりブロンクが投げてくるゴミのようなもの。撃つと1個1万点だぞ。

STAGE 8

最終ステージは、ビット

出現する敵キャラ

	**●ミックン** 200点 上下の壁の中から出現。R-9めがけて体当たりしてくる。HPは1。多量に登場する。
	**●ウィン** 撃破不可 画面上を不規則に動きまわる。撃破できないので、ひたすらよけるしかない。

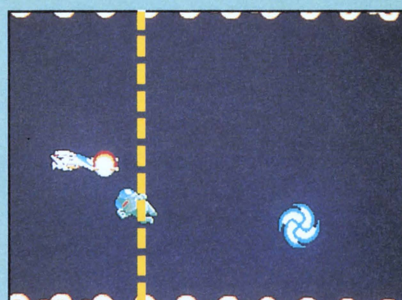


動きすぎないことが基本だ!!

ステージ8は、ここまでたどりつけた人にとっては、案外カンタンなステージといえる（ただし、ボスのバイドは別だけど……)。

で、このステージでの注意は、あまり動きすぎないこと。ミックンが多数出現するが、これらは右の記事で紹介している方法で、少しずつ動いてやっつけてほしい。動きすぎると、意外な場所から出現したミックンにぶつかるぞ。

■基本は画面の左はし3分の1



ミックンとウィンの複合攻撃をかわす基本ポジションは、画面の左3分の1。

ウィンは出現後約10秒間以外は、画面全体の左3分の1には入ってこない。

ということは、左はしにいればウィンにやられる心配はないわけだ。

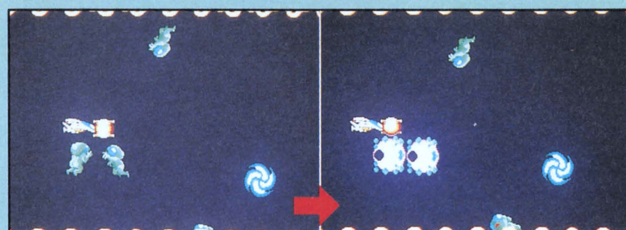
で、あとはミックンをどうやって倒すか。

まずフォースを手に入れ、前方合体する。

そして左下の写真のように、画面の左3分の1、高さはほぼまん中に位置する。

前方合体していれば、前から来るミックンは、放っておいてもフォースが破壊してくれる。

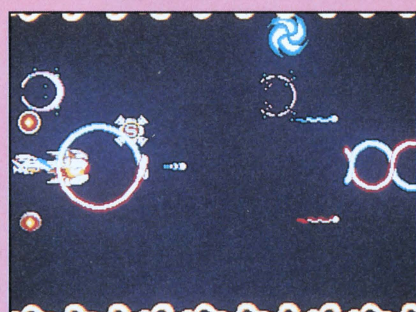
機体にぶつかりそうなミックンは、少し左にさがって、やはりフォースをぶつけて倒せばラクだ。



下から来る2機のミックン。左側のミックンが今にもぶつかりそう。

少しR-9を左に移動。するとフォースがミックンを倒してくれる。

■ビットが2個あれば左はし中央で撃ちまくる!!



もしキミが、ビットを上下に2個つけたまま最終ステージに突入したとすると——

話はカンタン。

左の写真のように、左はしの中央でビームを撃ちつづけていればOK。

ミックンがどこから来ようが、上下のビットが見事なまでにR-9を守ってくれるはずだ。

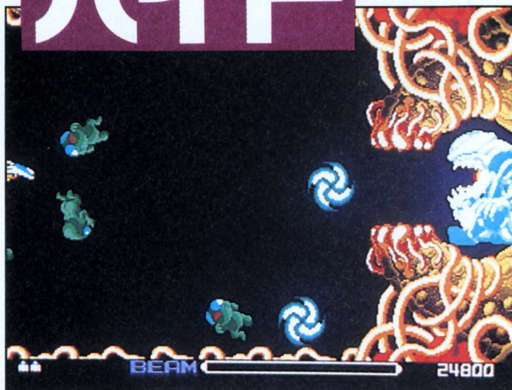
ただし、ステージスタート直後に、ウィンが一度だけ画面の左はしに来るから、それだけは注意してかわそうぜ！



があれば天国、なければ地獄

ボスキャラ撃破法 バイド

フォースをブチ込み、20秒じぃ〜〜〜っとガマンの子!!



いよいよ最終キャラ。バイド帝国の親玉、バイドの攻略法だが、実はこのバイドにはHPがない（つまり、レーザーや波動砲は効かないのだ）。

で、どうやって倒すかというと、「バイドの口の中へフォースをブチ込む」というのが正解。



口をあけた瞬間に①ボタンを押し、フォースをブチ込め！

この瞬間から20秒。ひたすらミックンとウィンをかわす。

フォースをブチ込んで20秒経過すると、バイドは爆発。見事、R-TYPE征覇となるのだ。

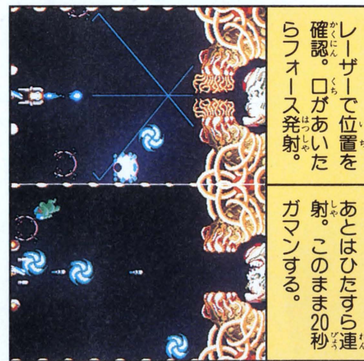
ただし、フォース発射後20秒間逃げまわるというのは、至難の技（ビットなしの場合）。全反射神経を動員して逃げるか、ちょっとズルイがポーズ機能を利用してセコ逃げするかふたつにひとつだぞ！

■ビットが2個あれば楽勝だけど……

ビットはバイドを倒す（というかミックンとウィンをよける）のに、非常に有効。上下に2個ついていれば、カンタンにクリアできる。

クリアのポイントは自機の位置。左はし、高さはまん中――この場所にR-9を置く（反射レーザーを撃って、3方向のレーザーが1点で交われば、そこがまん中だぞ）。

あとはフォースを撃ち込み、そこで連射するだけ。ウィンは当たらないし、ミックンも撃破できる！



レーザーで位置を確認。口があいたらフォース発射。

あとはひたすら連射。このまま20秒ガマンする。

78ページからは、R-TYPE Ⅰの攻略法を紹介してあるよ!!









水曜よる7時30分より

動物スクランブル

出演＝渡辺徹／アグネス・チャン

★生と死、なわばり、ケンカ、すききらい。







かわいいイヌ、ネコ
おもしろいサル、ブタ
こわいライオン、トラ
おりこうなカラス
大きなゾウ、クジラ
なんでもでてくる動物番組



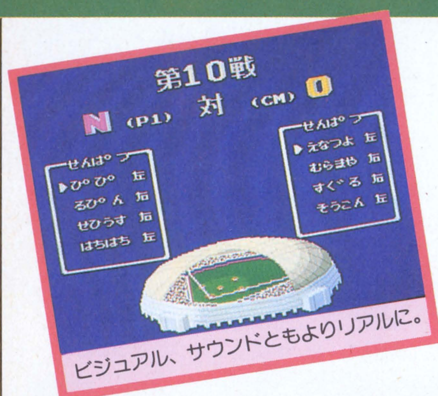


プロ野球 ワールドスタジアム
WORLD STADIUM

190キロの豪速球がうなる！ 200メートル級の弾丸ホームランが飛び出す!! 超人気野球ゲームが、PCエンジンで強化されたぞ!!

すべてにグレードアップした人気野球ゲームがでたっ!!

メンバー一新、データも最新版のものだ。



ビジュアル、サウンドともよりリアルに。



ナムコ／4,900円

ホームラン、エラーが続出。これはスリリングだぜっ!!

あの『ファミスタ』が、PCエンジンでも発売された！ それも、最新の成績、登録選手のデータをつめ込んでの出現だ。おかげで、よりタイムリーに、ペナントの雰囲気を味わいながらプレイを楽しめるってわけ。もちろん、ゲーム仕様は『ファミスタ』とほとんど同じ。キミがいままで磨き上げてきた、あのテクニックがガンガン使えるのだ。しかも、さすがはPCエンジン。飛距離が大幅に伸びたり、時にファンブルや落球が出たりで、さらにスリリングな展開になるようグレードアップされているのだ。

また、1Pモードには、ケタ違いの実力をもつという幻の3チームが登場。テク自慢のキミに挑戦するぜ。他にも、よりリアルなグラフィック、音声合成など見どころ、聞きどころが山盛り。まさに最強の野球ゲームだ!!



2Pモードは、マルチタップがいるぞ!!

2Pモードで友だちと対戦したいキミは、マルチタップ(本体と別売、2,480円)でシステムアップしよう。野球ゲームは、なんといっても2Pモードが本道。マルチタップ対応のソフトも続々登場予定だし、今のうちに買っておきたいアイテムだぜ!!



©ナムコ

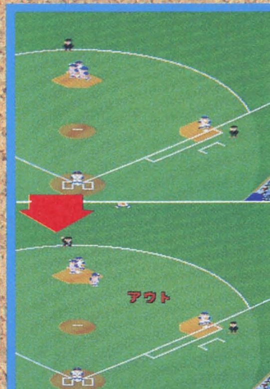
ファミスタがPC Engineで生まれ変わった!!





▲右中間スタンドに一直線！　とにかく気持ちいいくらい飛ぶのだ。

◀ホームランには、ちゃ〜んと飛距離が表示されるのだ。



◀『ワースタ』では、走者のコントロールにも、より注意が必要だ。左の写真のように、ヘタをすると前の走者に追いついてしまうことも……。結果は当然アウトね。



◀グラウンドキーパーの紹介画面。プレイに直接関係ないが嬉しい遊びだよね。



◀試合結果を伝えるナムコットスポーツも、よりキレイに。これが楽しみなんだ。

『ファミスタ'87』と『ワースタ』の違いを一口にいってしまうと、ゲーム性が上がったってこと。『'87』が投高打低でテクを競う渋めのソフトだとすると、『ワースタ』は投高打高！　投げても打っても爽快感バッグンのハデハデソフトなのだ。これに関しては賛否両論あるだろうけど、この盛り上がり方こそ、ゲームの本道って気がするね。まっ、とにかく起死回生のホームランや大事な場面でのエラーに、絶叫するシーンが増えることだけは間違いないぜっ!!



◀ランダムでエラーも出る。落球するとキャラの動きが止まるのだ。

ドーム(屋根)

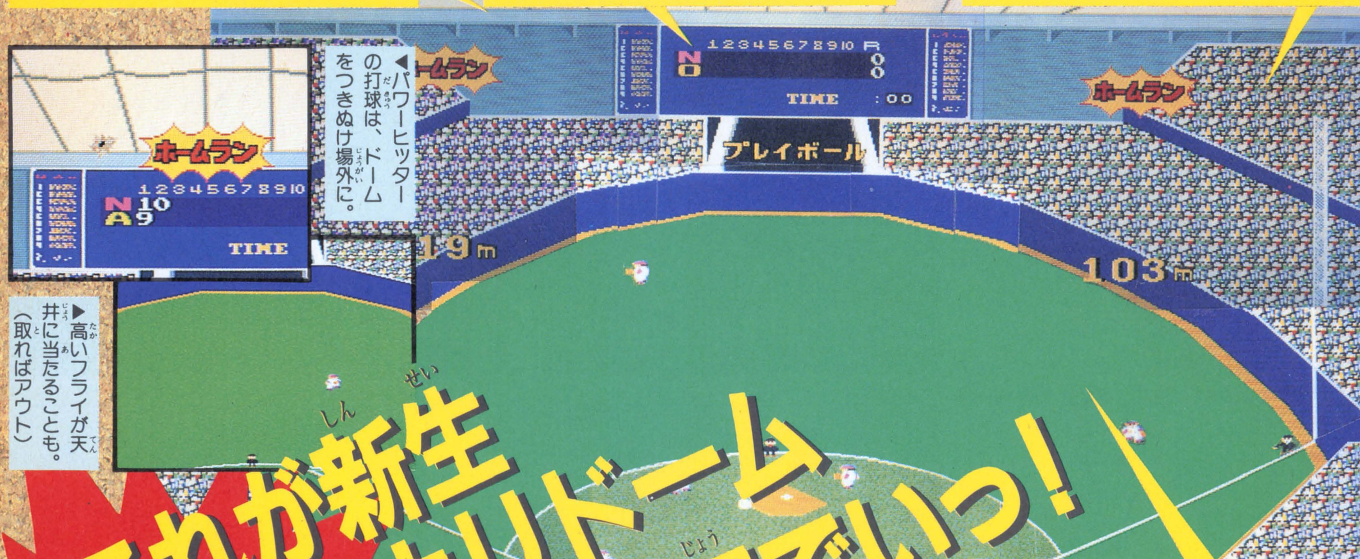
新球場で、一番変わったところがこのドーム。これからは、屋根つきにかぎるぜ。

スコアボード

スコアボードは電光掲示板になった。これも時代の流れってヤツだね。

観客席

観客の描きこみも細かい。ちょっとしたことだけど、ムードアップにつながってるね。



◀パワーヒッターの打球は、ドームをつきぬけ場外に。

▶高いフライが天井に当たることも。（取ればアウト）

人工芝

人工芝になって、緑が目にあざやか。内外野の違いも、一目でわかるぜ。

完全優勝を狙うキミに、恐怖の3チームが立ちはだかる

完全無欠！と巷で評判のスーパー野球軍団3チーム。はたしてキミは、撃破できるか？

オールドスターズ



3番ファーストきんぐ、4番サードみすたあ。キミのお父さんなら、聞くだけで感涙もの！　懐しのスーパースターたちが総登場だ。

メジャーリーガーズ



『'87』で、ズルいくらいの強さを見せつけたメジャーリーガーズが再来日！　走力だけは多少おちたものの、相変わらずの長打力だ。特に代打陣の強力さは天下一品だ！

オールドリームズ



ほし、どかへ、たつち、あふさん……。名前を聞くだけで、その実力まで分かってしまうという夢の球団が誕生した。ここが、優勝への最後の難関だっ!!

ワールドスタジアムMVPは誰だぁ～!?

打者(打率)ベスト10

	選手名(チーム)	打率	本塁打	走力
1	ぼつく (M)	.402	26	7
2	おずま (A)	.400	62	18
3	あふさん (A)	.400	46	4
4	ぐいん (M)	.399	15	16
5	ぱけと (M)	.386	46	10
5	まつちん (M)	.386	50	5
7	もとはり (O)	.383	33	12
8	かわうえ (O)	.377	25	10
9	はなかた (A)	.372	52	18
10	やだわ (O)	.369	34	12

投手(防御率)ベスト10

	選手名(チーム)	防御率	スピード	右変化	左変化	フォーク
1	にかいと (A)	0.72	190	4	4	1
2	ほし (A)	0.96	150	16	16	16
3	すこつと (M)	1.08	140	7	4	14
4	りげと (M)	1.20	146	7	5	3
5	さとなか (A)	1.24	145	16	16	16
6	ふしむら (A)	1.32	180	4	4	1
7	ばれん (M)	1.64	135	8	16	14
8	らいあん (M)	1.76	165	8	6	2
9	えなつよ (O)	1.80	160	12	12	10
10	そうこん (O)	2.00	145	10	10	10

ゲゲッ、こんな選手あり～!! てな怪物たちがウヨウヨいるぜっ!!

点取り屋とはオレのこったい

打者のベスト10は、すべて幻の3球団の選手！　この超パワーを見よ。



◀4割2厘の高打率で首位打者を獲得したMチームのぼつく。『ワースタ』では、4割打者が3人もいるのだ!!



▶超駿足のはやみ。打率は低いが、走力はなんと40。『'87』最速のぴのが22だから、そのスピードは驚異的だぜ。



▲飛ばし屋No.1は、78本塁打のまくが。

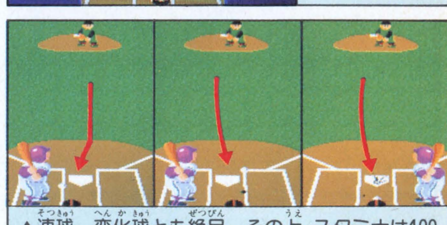
◀バットに当たりさえすれば、全部ホームランって感じなのだ。

この球が打てるんかい

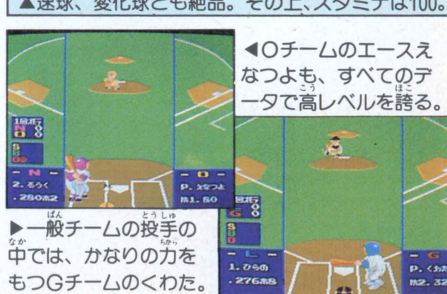
投手ベスト10も、幻の3球団が独占。一般チーム、ガンバレッ!!



◀防御率は2位だが、実力はNo.1のほし。軽～く150キロの速球を投げるクセに、変化球はすべて16ポイント!!



▲速球、変化球とも絶品。その上、スタミナは100。



◀Oチームのエースえなつよも、すべてのデータで高レベルを誇る。

▶一般チームの投手の中では、かなりの力をもつGチームのくわた。

59ページに「ワールドスタジアム必勝データブック」がついてるぞ！必見だぜ!!

ALL ABOUT PC ENGINE WORLD

スーパーマシン、PCエンジン

PCエンジン

去年の10月31日に華々しくゲーム界にデビューしたPCエンジン。このスーパーマ



本体

幅/14.0センチ
奥行/13.5センチ
高さ/4.0センチ
重さ/350グラム
本体+パッドのセット価格
2万4800円

ゲームの可能性を拡げるために開発されたスーパーマシン!!

初の家庭用TVゲーム機が発売されて、約6年。

エレクトロニクスの技術の進歩、そしてゲーム製作者の努力などのおかげで、ゲームはドンドンおもしろくなってきた。

でも、ゲームファンだったらダレもが「もっとおもしろいものを!」と、限りない欲望を持っているのも事実だ(みんな欲ばりだもんね)。

もちろん作る側だって、もっとおもしろいものを作りたいと思っているわけで、そのためには、高性能の新しいマシンが必要。そこで登場したのがPCエンジンなのである。

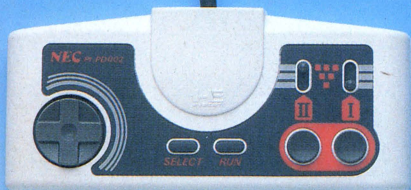
ゲームの可能性を拡げるために、最新の技術とアイディアを盛り込んだスーパーマシン、PCエンジン。

このマシンがこれから先、ボクたちにどんなスーパーゲームを見せてくれのか、想像するだけでもワクワクドキドキしてくるぜ!

現在発売中の周辺機器

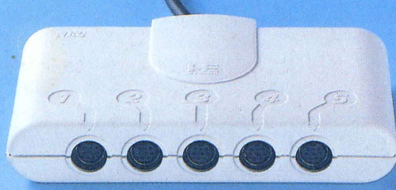
■連射パッド

ジョイントコントローラー・ターボパッド



ⅠⅡボタンに連射機能がついている(それぞれ3段階に切り換えでき、最大連射は1秒間に16回)。2,680円。シューティングゲームの強い味方だ。

■マルチタップ



最大5個までパッドをつなげることができる。野球のVSプレイや「遊々人生」などのマルチプレイヤーゲームの必需品だ。 2,480円。

■AVブースター



ゲームをステレオサウンド&ビデオ映像でたのしむための周辺機器。これを使えば、ゲームの臨場感がグ~ンとアップするぞ! 3,500円。

の全性能＆可能性を大研究!!

ワールド徹底研究

シンは、どんな特徴を持っているのか、未来像はどうなるのか？　さまざまな角度から徹底研究してみたぞ！

PCエンジンの4大特徴

PCエンジンのゲーム機としての長所はこの4つ。他のマシンとは、一味も二味もちがうのだ!!

ゲーセン並みのグラフィック



第一の特徴は、なんといっても、グラフィック能力のすばらしさ。

R-TYPEの例でもわかるように、ゲームセンター並のグラフィックをカンタンに表現してしまうその性能は、スゴイ！　のひとこと。

他のゲーム機にくらべて、使える色数やプログラムを処理するスピードなどがアップしているので、より精密なキャラクター、より大きなキャラクターを、画面に表示できるようになっているのだ（いいかえれば、ゲームセンターのシューティングゲームを移植するには、ピッタリの特性を持っていることになるね）。

また、キャラの動きを制御する能力も、格段にパワーアップしている。



▲とにかく絵の能力はピカイチのマシンといえる。

ステレオサウンド

絵だけじゃなく、音だってパワーアップ。

ゲーム機の場合、内部でサウンドを合成して音楽を出しているんだけれど、その時の音源の数は、6（メモリ方式）＋2（ノイズ）の計8。

これはファミコンの倍で、発売中のAVブースターを利用すれば、ステレオサウンドでゲームをたのしむこともできる。

最近のゲームはサウンドもドンドンよくなってきているから、この機能もあなどれないのだ。



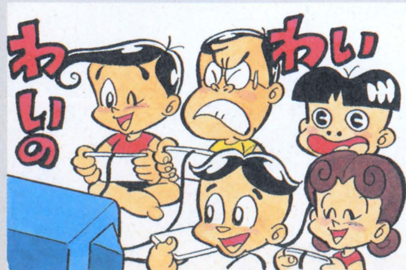
5人同時プレイが可能

マルチパッドをつなげば、5人まで同時プレイがOK！

これから、シミュレーションタイプのゲームが増えることを考えると、たくさんの友達と遊べる、この“マルチプレイ機能”はウレシイ特徴。

もしかしたら、マルチパッドにマルチパッドを孫つなぎして、10人、15人と遊べるかも？

秋頃、5人プレイ用のアクションRPG「ダンジョンエクスプローラー」が出るから、それもたのしみにしててね。

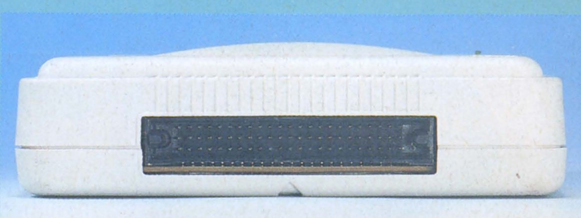


すさまじい拡張性

4番目の特徴は、本体の拡張性。

本体後部にある拡張バス（ピンがたくさんついている所だ）から、26種類もの信号が出力できるようになっていて、さまざまなマシンと結合OK。

この拡張性については、次のページからの「コア構想のすべて」でバッチリ紹介してあるから、しっかり読んでくれよ。



コア構想のすべて

PCエンジンの可能性を拡げる!!

来たるべき未来に向けて、続々とラインナップされるコア構想。その発展性を編集部が大予想!!

PCエンジン＋液晶テレビ＝ポータブルTVゲーム

構想1

コア構想として、まず考えられるのがPCエンジンに液晶テレビをドッキングさせた、ポータブルゲームシステム。

もちろん、バッテリー内蔵タイプになるので、このシステムさえあればどこにいてもゲームが楽しめるんだ。液晶テレビの画面も、いま売られているものよりはひとまわりぐらい大きくなりそう。（いまある液晶テレビじゃ、ちょっと小さすぎてゲームのキャラが見えないものね）

「でも、わざわざ外でゲームなんかやる必要あるのかなあ。家でやればいいじゃん」

うん、キミの言うことももっともだね。でも、外っていっても野外だけじゃないでしょ。たとえば、電車の中。いまや都心部では、地価高騰のあおりで通勤時間が2時間なんてザラなんだよね。もしキミが将来そういう立場になったら、やっぱりこんなのが欲いと思うでしょ。ゲームに飽きたら、テレビも見れちゃうしね。



▼液晶テレビを使ったシステムは、こんな形になりそう。弁当箱より少しデカイ。

電車の中以外では、野球場なんかに持って行ってもいいかもしれないぞ。せっかく野球場に行っても、外野席なんかだと選手の打つところがよく見えない。そんなときは、液晶テレビが大活躍するんだ。テレビとしての機能もバッチリだから、放送をそのまま見られる。おまけに、たいくつな試合展開になったらゲームマシンとして使えばいいし。

エッ？　キミの好きな球団は、めったにテレビ中継なんかやらないって。でも、もしかして液晶テレビが普及したら、球場内中継サービスなんていうのがはじまるかもしれないじゃん！

このほか、ラジコンに小型のビデオカメラと送信機をつんで、迫り来る画面を見ながらPCエンジンでラジコンをコントロール、なぁんて遊びだって考えられるぞ！

ようするにこのシステムがあれば、今までには考えられなかったようなおもしろいことが、アイディア次第でどんどんできるようになるんだ。一刻も早く実現してほしいね。





▶カラー印刷も可能なプロッタプリンタ。いろいろな使い道がありそう。

※48ページから51ページまでのイラストは、編集部で考えた想像図です。

PCエンジン＋プリンター＋タブレット＝DT印刷

構想2

さて、つぎに登場するコア構想は、PCエンジンを使って印刷をしてしまおうというシステムだ。

具体的には、まず入力装置として『マウスタブレット』というものが使われ、そこに描かれた絵を『プロッタプリンタ』で印刷するっていうものなんだ。

そういっても、きっとよくわかんないよね。では、まず『マウスタブレット』から説明しよう。これは、透明なガラス版みたいなもので、この上から硬いペンで描くと、そのとおりの絵が入力されるもの。

本体が透明だから、絵のヘタな人でも大丈夫！　マンガなんかの上に『マウスタブレット』を置いて、そのままなぞればラクに入力できちゃうすぐれメカなんだ。もちろん、絵だけじゃなく文字だって書いたとおりに入力できるんだよ！

『プロッタプリンタ』のほうは、ペンが紙の上を自由に動いて、入力されたものを描く印刷装置。ペン先の交換（たぶんこれは自動になると思うよ）によって、カラー印刷も可能だ。



これだけのシステムがそろうと、年賀状やクリスマスカードはもちろん、ちょっとした小冊子なんかも、簡単につくれるようになるんじゃないかな。

絵をかくためのグラフィックソフトは、当然Huカードで出されると思うけど、もしかするとペーパーバッテリーを内蔵したバッテリーバックアップタイプのものになるかもしれない。そうなれば、自分の描いた絵を保存しておくこともできるし、じっくり時間をかけて大作を作ることだってできるぞ！　さらに、もっと複雑なデータ整理にも使えるかもよ。



▲PCエンジン用のモデムだけど、もちろん電話としても使えるのだ。

PCエンジン＋モデム＝パソコン通信

構想3

「PCエンジンって、マルチタップを使っても5人までしかゲームできない。どうせなら、もっと大人数でゲームできないかなぁ？」

って考えているキミ！　そんなキミの願いをかなえてくれるのが、この通信システムだ！

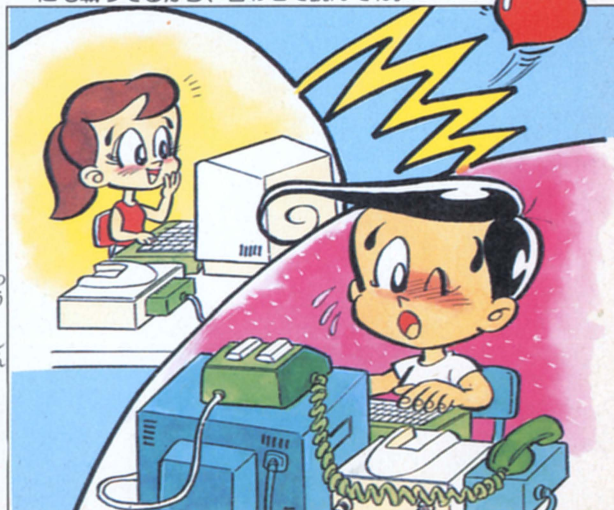
いままで、パソコンなどの大がかりなシステムがないとできなかったパソコン通信が、PCエンジンとモデム電話だけでできるようになるんだ。（最近は、パソコン通信専用の安いターミナルも出てるけど、このシステムなら普段はゲームができるから、こっちのほうがいいよね）

この通信システムさえあれば、（あっ、当然電話回線は必要ね）何十人、何百人が同時に遊べるマルチプレイゲームが可能なんだ。

たとえばRPG。ひとつの広大な世界にいくつものパーティがいて、ときにはアイテムを奪い合い、ときには協力して敵を倒すなんていうゲームができる。また、1人1人のキャラを担当して、通信の中で知り合った人とパーティを組むのもおもしろいかもね。

こんなふうに、いままでのゲームも、通信を使うとぐっと深みが増してくるんだ。

この通信システムについては、52ページからのインタビューにも載ってるから、合わせて読んでね。



◀PCエンジンとつなげて、CD-ROMプレイヤー。単体では、普通のCDとして使えるのだ。

PCエンジン+CD=CDロム

構想4

いままで、コア構想を説明してきて、なにか大事なものが抜けてたでしょ。そう、PCエンジン・コア構想の最大の目玉、それがこのCD-ROMなんだ。やっぱり、大物はトリをつとめたほうがさまになるもんね。

さて、このCD-ROM。いったいどんなシステムなのか知ってるかな？ こいつは、普通のCD（コンパクトディスク…コレは知ってるよね）プレイヤーと同じようなものに、PCエンジンを差し込んで、そこにCD盤で供給されるソフトを入れて使うものなんだ。

CD-ROM 1枚の中に入れられるプログラムの容量は、最大で約540メガバイト。今までのゲームソフトで2メガなんていってたのは、2メガビットっていう単位のこと（1バイト＝8ビットなんだよ）だから、CD-ROM 1枚には、2メガのソフトが2000本以上も入る計算になるんだよね。

これは、はっきりいって、すごい容量。これだけの容量があれば、ゲームのプログラムはもちろん、グラフィックデータだって、おもいっきり入れることができちゃうんだ。そうすれば、いままで容量の都合であきらめていたような移植もできるようになるぜ！

さらに、このシステムを使えば、ゲーム以外の使いみちも見えてくる。PCエンジンのグラフィック機能とCD-ROMの大容量を生かした電子出版なんかも可能だぞ。図鑑や絵本、マンガなどが、音がついて実際にアニメーションしながら見られるんだ。（実は、この計画はすでに動いているのだくわしくは、つぎのページをみてねっ！）

とにかく、いままでにない超マシン。こいつは、要注目だぜ！



▼今春、発表会に出品されたCDソフト『天外魔境』のタイトル画面だ！



▼プロトタイプのCD-ROMプレイヤーはこんな形。本体と統一されたデザインだぞ！

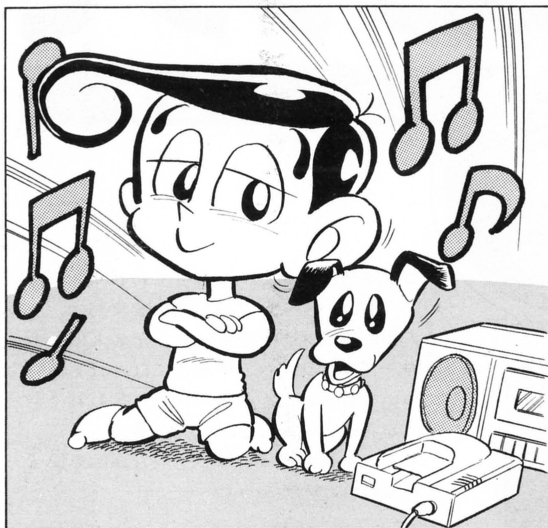
⬇これが試作品



これも春の発表会で参考出品されたCD-ROMプレイヤー。なかなかオシャレなデザインでしょ。CDの部分だけを取り外すこともできるので、ポータブルタイプのプレイヤーとしても使えるんだ。また、後ろからはステレオ音声出力と、ビデオ出力がでている。システムの大きさは、PCエンジン約2台ぶんだ。

▶キラキラ光っててとってもきれい。この中にものすごい量のデータが入ってしまうのだ。

巨大メモリーとサウンドに集まる期待



CD－ROMがいかに大容量のものかは、もうわかったかな？　ただ、これだけの大容量のものだと、プログラマーの人がとっても大変！　そこで考えられているのが、最近登場してきたCDシングル。このサイズでソフトを作ればプログラマーの負担もかなり減るし、値段も安くなってキミたちも買いやすくなる。

えっ、CDシングルにしたらせっかくの大容量がなくなっちゃうって？　いやいやそんなことはない。CDシングルになっても、いままでのゲームとは比較にならないくらいの大容量はちゃあんと持っているのだ。

ところで、このCD－ROMプレイヤーは、CD－ROMだけじゃなく、音楽用のCDを再生することもできるんだ。（ただしプログラムの読み出しは音楽より厳密なので、音楽用のCDプレイヤーよりもCD－ROM用のほうがずっと高精度だよ。）だから、ゲームしないときは音楽を聞くこともできるんだぜ！

もちろん、ゲームのBGMもCDとしての機能が使えるんだ。つまり、いままでみたいな電子音じゃなくって全部生の音。フルオーケストラの演奏をバックにRPGをやったり、実際に声優さんがしゃべったセリフを聞きながらアドベンチャーゲームをしたりできるんだ。もしかしたら、音がヒントになっているような謎ときゲームも出てくるかもしれないぜ！

CDロムの原理

CD－ROMっていうのは、基本的にCDと同じ原理で動くんだ。つまり、CD盤の表面に目に見えないくらい小さな穴が刻んであって、そこにレーザー光線を当ててデータを読み取る仕組みだ。この、小さな穴がプログラムっていうわけ。盤面に接触する部分がないから、フロッピーディスクなんかに較べてデータを壊してしまうことがずっと少ないんだ。

また、CD－ROMはROM、つまり、Read Only Memory（読出し専用のメモリー）なので、書き込むこと（データのセーブ等）はできないんだ。でも、CD－ROMの大容量ゲームでパスワードなんていったら、ちょっとやる気しないよねえ。

だから、CD－ROMのソフトで遊ぶときは、きっとPCエンジン本体にRAMカードやICカードなんかのデータセーブ用のカードを差してプレイすることになると思うよ！

CDロムの発売は、今年の秋ごろ



3月に行われた発表会の風景

CD－ROMの発売と同時にでるソフトは、いまのところ、4本ラインナップされているぞ。

まず第一弾は、右にも紹介してある『天外魔境』。そのほかには『ファイティングストリート』（仮）これは、アーケードゲームにあった、『ストリートファイター』の移植版。迫力のアクションが楽しめるぞ。

それに、『ビックリマン大事界』（仮）。大人気のビックリマンの百科事典なんだけど、普通の事典じゃない。なんたってCD－ROMだから、絵は動くし言葉はしゃべるし。前のページで書いてあった、電子出版の第1号がこれになる予定なんだ。

最後の1本は、まだタイトルやくわしい内容がわかってないんだけど、どうやらアイドルものになりそうだよ！

さて、気になるこのシステムの発売時期だけど、だいたい秋ぐらいを目指して開発しているんだ。値段のほうは、残念ながらまだ未定。でも、普通のパソコンに使われているCD－ROMなんかよりは、ぐっと安くなると思うから、いまから家の人にさりげなくアピールしておくのもいいかもね！

天外魔境はCDロム第1弾
巨大メモリーを活かしたRPG！



注目のCDソフト第一弾は、この『天外魔境』。少年・ジライヤが、不思議な忍術を駆使して敵をやっつけていくオリエンタルRPGだ。

もちろんCDソフトだから、グラフィックもサウンドもびっくりするほどすごい！　お店に入ったり、町の人に会ったりするとちゃんとしゃべってくれるのだ！

この感動を誌面で伝えられないのが残念。

PCエンジンで

東京⟷北海道スペシャル通信

コア構想インタビュー


▲忙しい中本さんは、パソコン通信を日頃から使っているとか。将来、PCエンジンを核にして、こんなこともできるかもね。

「コア構想について、もっとくわしく知りたい！」と思ったＰＣエンジンSp.編集部は、ある人物にコンタクトをとった。その人は、中本伸一プログラマー。中本さんは、コア構想についてもっともくわしい人物と言われていて、超お忙しの毎日を送っている。

そこでインタビューはパソコン通信を使って行なわれたのであった――。

アイディア次第でPCエンジンの可能性はもっともっと拡がる！

ＰＣエンジンSp.編集部（以下Sp.） きょうは、コア構想の中でも、特に注目されている〝ＣＤ-ROM〟と〝通信〟の進行状況、それから中本さんが描いている未来像などについて、かなり突っ込んでお話をうかがいたいと思っています。よろしくお願いします。

中本プログラマー（以下 中本） こちらこそ、よろしく。なんでもしゃべりますから、ドンドン聞いて下さい。

Sp. コア構想の話の前に、ちょっとＰＣエンジン本体についてお聞きしたいのですが、プログラマーの目から見たこのマシンの評価は、どんなものでしょうか。

中本 現時点での家庭用ゲーム機としては、実に優秀ですね。現物を持っているユーザーは、わかってくれていると思いますが、グラフィックにしてもサウンドにしても、すばらしい能力を持っています。

Sp. 「Ｒ―TYPE」では、ＰＣエンジンのスゴさが良くでてましたよね。

中本 ええ。でも、ボクたち作り手側から言うと、あれは、ＰＣエンジンのすばらしさの一部なんですよ。ＰＣエンジンの良さは、まだまだあんなもんじゃない。スプライトにしてもCPUの処理速度にしても、十分に活用してやれば、もっとスゴイことができる。

これは、新しいハードが出た時には必ず言えることなんですが、登場してしばらくは、どうしてもハードにソフトが追いつけない。

TVゲーム革命を――!

コア構想プロジェクトの中心人物、中本プログラマーに直撃取材。コア構想が実現したあかつきには、TVゲームはどう変わるのか?

中本伸一プログラマー

ファミコンの『スターフォース』『ボンバーマン』などのプログラマーとしても有名。PCエンジンの性能にもっとも詳しえ人のひとり。日夜、TVゲームのために日本中を飛び回っている。ハドソン勤務、30歳。



つまり、アイディアやプログラムのテクニックがマシンについて行けないです。

例えばファミコンにしても、発売当初のゲームは「ドンキーコング」。で、現在は「ドラゴンクエストIII」。同じハードでもゲームのグレードが全然ちがう。ソフトを開発しつづけているうちに、ハードの特性がわかってきて、ハードの能力を十分に活用できるようになったわけです。

最初はハードが優先。そのうちソフトが追いついてきて、最終的にはソフトがハードを追い込す。で、次には新しいハードが要求されるというのが、TVゲームの歴史ですね。

Sp.　じゃあ、要求されて登場した新しいハードが、PCエンジンであるわけですね。

中本　まあ、そんなところですか。

PCエンジンの場合も、もうしばらくすれば、コア構想を含めて、性能を十分に活かしたスゴいゲームが次々出てくるようになると思います。

単なるデータ量の多いゲームではなく、新しい可能性に挑戦したい

Sp.　コア構想の話が出たところで、コア構想の進行状況を教えてもらえますか。

中本　まずCD-ROMから。これは9～10月発売を目標にして、現在いくつかの作品を製作中です。今、具体的に言えるこのは、RPGの「天外魔境」、アクションものの「ファイティングストリート」、アニメタイプの事典で「ビックリマン大事界」、それとアイドルを主人公に使ったプロモーションビデオっぽいものの4作品です。

Sp.　「ビックリマン――」とアイドルものは、ちょっと今までのゲームとはちがう作品ですね。

中本　ええ。CD-ROMというのは、なにしろまったく新しいメディアなんで、いろんな可能性をさぐってみたいんですよ。せっかく膨大なメモリーと生のCDサウンドが使えるようになったんだから、単に今までの延長上でゲームを作るんじゃなく、ちがったものにもチャレンジしてみなくっちゃいけない。

Sp.　すると、今までのどのゲームにも似てない、新しいジャンルのゲームが生まれる可能性もある、と。

中本　はい。例えば、サウンドをヒントにしたアドベンチャーなんていうのも考えられる。

CD-ROMについては、いろんなソフトメーカーから「うちでもやりたい!」という声があるので、それぞれが得意な分野からアプローチすれば、その特性を活かした新しいソフトが案外早く出てくるんじゃないかな。

あと、1990年代になれば、コスト(費用)面での問題も解決され、CDのRAMが可能になるでしょう。そうすれば、もっといろんな可能性がでえきますよ。

一億総参加型の夢のシュミレーションで、TVゲームに一大革命を!

Sp.　通信システムの進行状況はどうですか。

中本　これは、現在、試作品を製作中で、秋ぐらいに試作品を全国各地のユーザーにモニターしてもらおうと考えています。

Sp.　かなり具体的に進んでますね。

中本　ええ。実は、ボクは個人的に、この通信システムにずい分期待してまして、やる以上は中途ハンパなことはしたくない!　と。

で、試作品ができたら、全国で100名程度のモニターに、じっくり時間をかけて遊んでもらって、その中での不満を解消した上で、最高のものを発売したいと思っています。

Sp.　全国で100名ですか。編集部もモニターに参加したいですね。

中本　いいですよ。あと、読者の人の中から何人か選びましょうか。

Sp.　ぜひお願いします!　試作品ができたらすぐに教えて下さい!

ところで、通信によるゲームの内容は、どんなものになる予定ですか?

中本　最初は、同画面の中で複数のプレイヤーが遊べるようなもの――例えばナムコの『ファイナルラップ』とか、MSXで日本テレネットがやっている『ディーバ』のようなタイプのゲームですね。

Sp.　何人かのプレイヤーがリアルタイムで競ったり、情報交換しながらプレイするというのが、基本になるわけですね。

中本　そうです。で、ボクが夢として考えているのは、それをもっと大規模にしたもので、一億総参加型シミュレーション。

Sp.　アメリカで流行している『HABITAT』のようなものですか。

中本　ええ。基本的にはコンピュータの中に、もうひとつの別の世界があって、登録するとプレイヤーは、番地、家、その世界の通貨などがもらえる。で、別世思の中でゲームをしたり商売をしてお金をふやしたり、情報交換しながら、自分の生活を変えていくわけです。

これが実現すれば、本当は中学1年生なんだけど、ゲームの世界では何十個もの会社を持つ大富豪、なんてプレイヤーも出てくる。つまり、もうひとりの自分をゲームの中で体験できるようになる。おもしろいですよ!

Sp.　たしかにそうですね。

中本　今は電話回線を使ってやることになりますが、近い将来、無線回線、衛星回線とドンドン技術も進歩し、それにともなって、通信にかかるコストも低くなるでしょう。

おまけにPCエンジンを作っているNECという会社は、日本全国に通信網を持っている数少ない会社のひとつなんです。

だから、一億総参加というのは、今のボクの夢でしかないけど、PCエンジンの性能とそれを取りまいている環境からすれば、不可能じゃないと思ってます。

Sp.　ゲームファンのひとりとして、ぜひ成功してほしいです。

中本　ボクたちもガンバリますから、読者のみんなも応援して下さい。

Sp.　きょうはどうもお忙がしいところ、ありがとうございました。ガンバって、いいゲームを作りつづけて下さい。

PCエンジンMANの

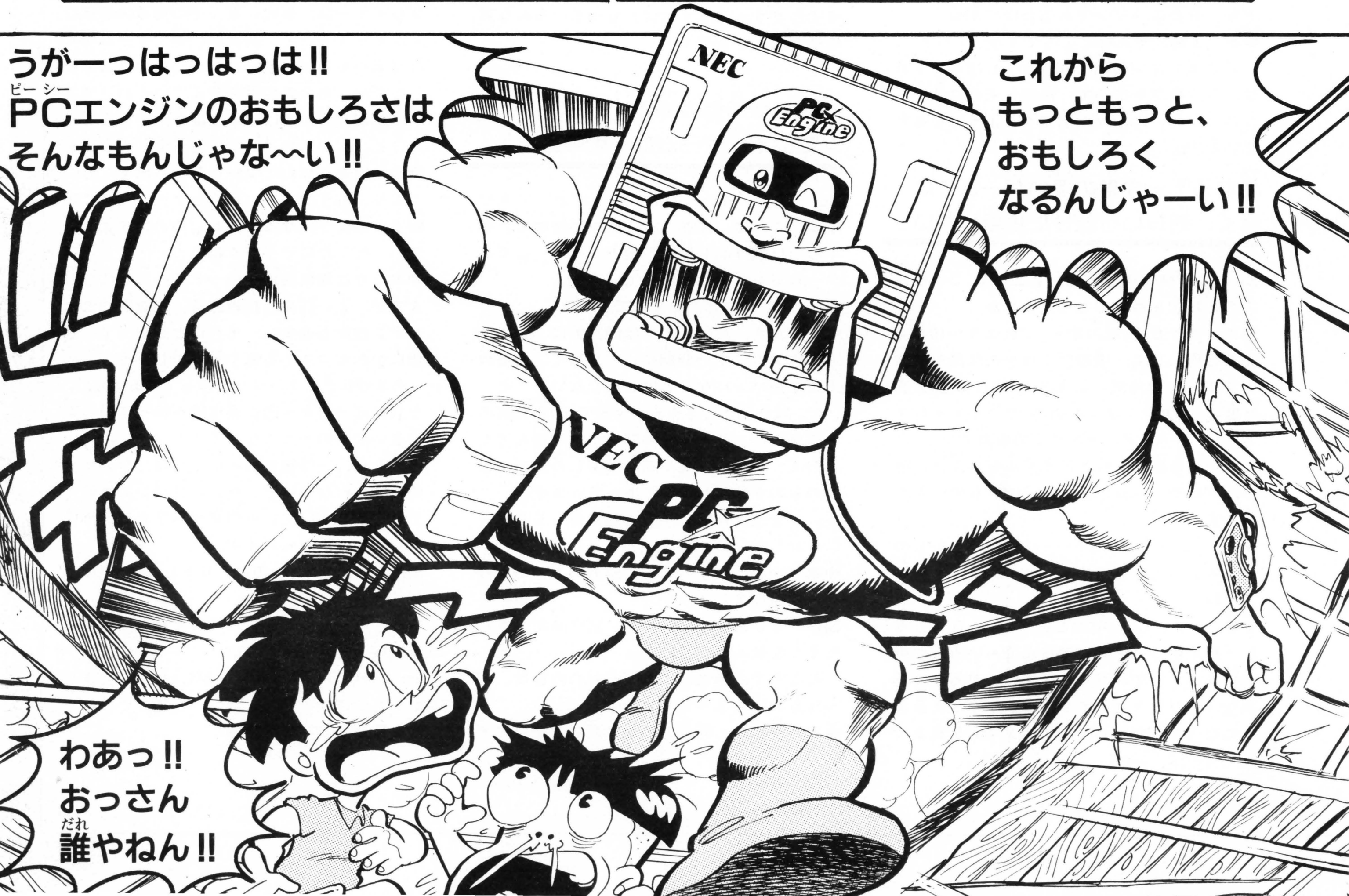
究極のCDロム

PC猿人ゴリと
呼ばれている作者
うおりゃー
大橋

CDロムで実現するスーパーゲームワールドを大予想する!







わたしはPCエンジンの
ことなら、何でも知ってる
PCエンジンMAN！

なんだ、NECの
販売促進員か。

ごくろうさまです。
この暑いのに
そんなカッコして…。

夢のないことを
言うなーっ!!

ぴたーーん!!

ところで

さっき言ってた
"まだまだおもしろくなる
PCエンジン"ってのは、
どうゆうこと？

ぐふふふ…。
知りたいか？

ならば教えてつかわそう！

ひりひりひり

しりたい…。

それは…、

これだっ!!

ビシ!!

おお、それは⁉

じぃ～～～っ…

うっとり…

イオナ
私は美しい

くねくね

意味のないことを
するな——っ!!

ドガ

は、ははは…。
そ、それはCDですね。
コンパクトディスク！
ふふふ。そのとおり。
しかし、これはただのCDではない!!
しっ、しんでぃ〜ことするなァ
そのとおり!!
3200円から2800円に値下がりしたが、ただではない!!
くるっ
ぴくっ

この"CDロム"にはいままでのHu-CARDの2000倍もの情報が入ってるのだ!!
えっ!! すると、そのCDにゲームがプログラムされてるの？
はがっ
ぴゅっぴゅっ
2000倍!!

さよう!!
この秋に発売されるCDロムプレイヤーにPCエンジンをつなげて、CDロムをセットすれば…。
ガチャッ
ジュルル…
いままでの2000倍の楽しさがマンキツできる!!
←データの山
たとえば、選手ひとりひとりのデータだって、ボーダイな量をうちこめるので…。
あのやろ〜ひとの家ですきがってやりやがって
さからわないほうがいいみたいだぜ〜

G-JANS
エース投手
コードNO。008

PC(ピーシー)エンジンマン
(昭36・10・9生26歳 206cm・150kg、左右)



①アメリカ ②ナンジャラ高ー
アルカトラス少年院 ー 大リーグ球場
ガードマン ーNEC ③0勝128敗
④防∞(無限大) 試128 率.008 困52
⑤62年の死球15連続病院送り
⑥〒101-01 東京都千代田区一ツ橋
2-3-1 小学館 コロコロコミック編集部
PCエンジンスペシャル PCエンジンマン係
⑦

⑦日本人の美人の奥さんがいるが、奥さんにはてんで頭があがらない。
⑧元大リーガーのふれこみで入団したが、実は大リーグ球場の単なるガードマンだった。
⑨野球はドヘタだが、腕力でカントクをおどしつけて、ピッチャーの座にすわりつづける。
⑩とくいわざはグローバル・ハンマー・におう魔球

などなど…いろんな要素が設定できるよ!!

2000倍のデータ量を使えば、打率・防御率・足の走さなど以外に、「チャンスの時の勝負強さ」とか「選手間の相性」なんていうデータも入る。年度別データを採用すれば、10年前の同チームと対決、なんてこともできるはずだぞ！

キミが選手のデータを分析し、
カントクになったつもりで、
采配をふるうことだってできる!!

なるほど…。
ボクなら
こうする!!

PCエンジンマン
おまえはベンチだ！

ピコピコ

なに〜〜〜っ!!

ひ、ひで〜!!
データどおりだ！

ちなみに、うちこめるデータの量は、紙にかき、ファイルすると、6畳間いっぱい分!! データの神さま宇佐見徹也もびっくり！

しょうがねえなァ…。
そうだ！ 球場にきゃつの
奥さんを呼ぼうっと!!

奥さんを呼ぶには
パッドのⅠボタンを
20回押して…

データによると
奥さんによわい
らしいから…

ピコピコ

パンパン

あんた!!
がんばんないと、
オシリペンペンよっ!!

は、はい!!
奥さん!!
がんばります！

ああナチャケナイ…

球場によるコンディションの
ちがいってのもデータとして
入れられますね!!

フフフ…
川崎球場には、
東京ドームにはない
"風"という要素が
あるのだ!!

PCエンジンマンの
かしちゃんでべそ〜

バカヤロー
PCエンジンマン
ひっこめ〜

CDだから音もよい!! ヤジがクリアーに聞こえるぞ!!

む…、むかい風…。
やつめ、この風を利用して、
速球で勝負してくるつもり
だな！

ヒュウゥゥ

オレの"魔球"をくらえ!!
うがあああっ!!

あることをすると、アドベンチャーモードに突入し（もちろん画面のムードもガラッと変わる)、そこで将来有望な選手をさがす、なんてこともあるかも。でもって、RPGで選手を鍛え上げるモードがついてたりすると、最高かもね！

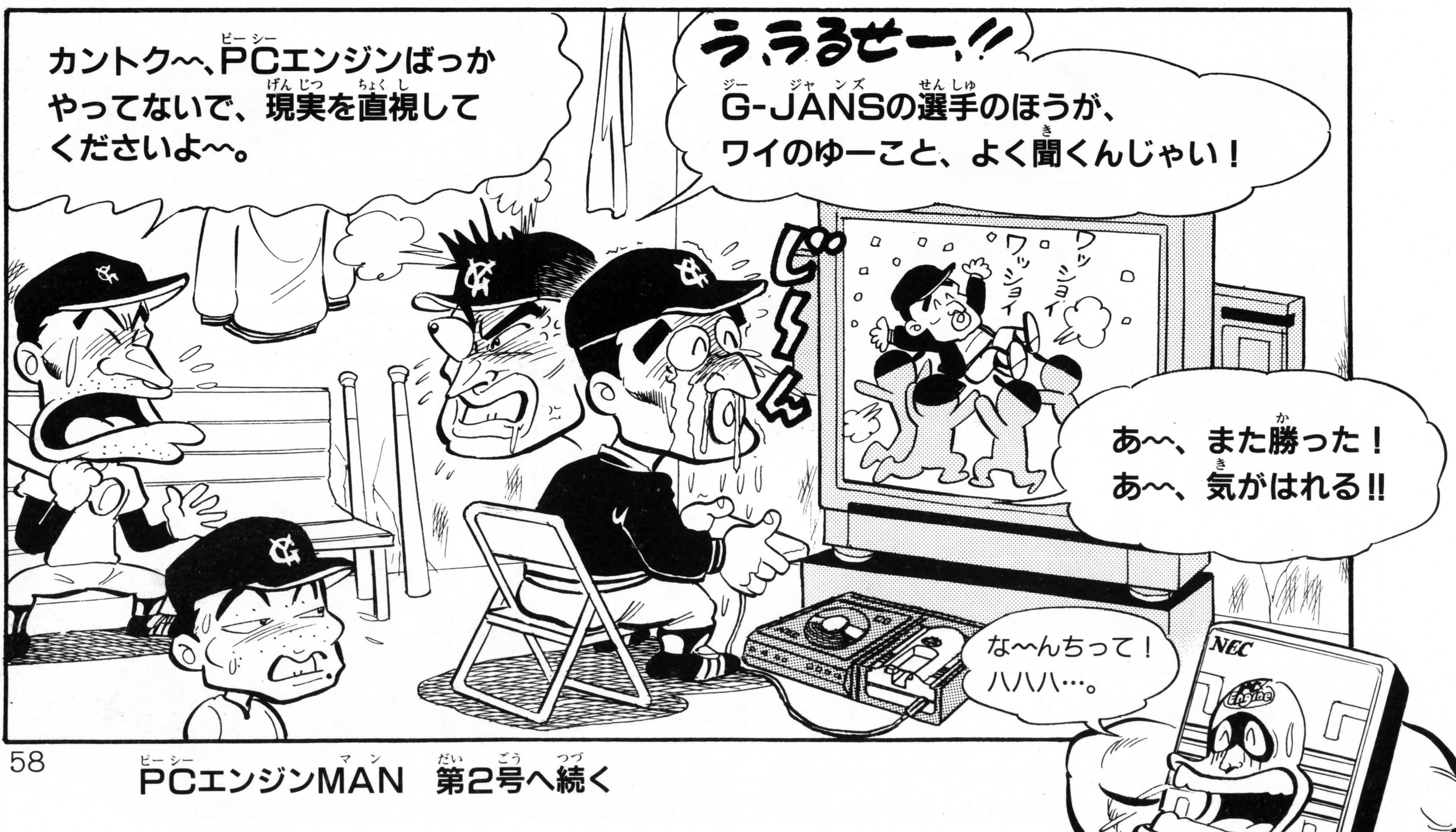




"アドベンチャーモード"で、特訓をして、魔球をあみだすことができるかもしれない!



そして…、PCエンジン・CDロム版の野球ゲームが発売され、……大ヒット!!



PCエンジンMAN 第2号へ続く

監督のエンマ帳





完ペキ保存版



野球ゲームぐらい、勝ち負けにこだわりたい遊びもちょっとない。それが2Pモードだったりすると、なおさらのことだよね。

『ファミスタ』では、けっこうクヤシイ思いをしたキミ。この『ワースタ』データBOOKを活用して、今度こそイイ気分を味わってくれい!!

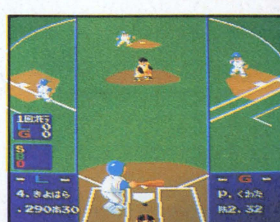
ワールドスタジアム

ナムコ 4900円

必勝データBOOK







野球名人をめざすキミの強力な助っ人だ!!

- ●総勢208選手（攻撃、投手）入力データ完全公開！
- ●Nチーム～Lチームまで、10チームの必勝選手起用法
- ●幻の強力3球団（Oチーム、Mチーム、Aチーム）撃破法伝授
- ●勝つための基本テクニック（投・打・走）6カ条はこれだっ！
- ●全13球団、戦力比較&評価

★本誌のまん中から取りはずして、左ハシをホッチキスでとめよう。

©ナムコ

必勝6カ条 投・打・走

野球ゲームは苦手!! というキミ。泣くな。キミは正直すぎるのだ。でも勝つためには、ダマシのテクも必要だぜ。

1条 ストライクを投げるな

バカ正直にストライクを投げてちゃいけない。入るよと見せかけて、ボール球を引っかけさせるべし!!

2条 三振を狙うな!!

速球や変化球にたよって、三振を狙うのはシロウト。早いカウントで凡打にしとめ、スタミナを温存しとこ。

3条 単打を狙うな!!

『ワースタ』はとにかく飛ぶ!! 本塁打数にかかわらず、コツコツ連打を狙うのはバカバカしいので中止!

4条 投手心理を読め

投手側からもいえることだけど、実力者同士(2Pの場合ネ)の戦いでは、相手のヨミをはずすのが大事。

5条 大事にいくな!!

やっと走者が出たからといって、大事にしすぎるのは関心しない。果敢なプレーが相手のミスを呼ぶのだ。

6条 単独はさけろ!!

ただし、できれば単独スチールはさけよう。エンドラン、ダブルスチールで敵の守備をかく乱したいもの。

ナムコスターズ

Nチーム

だんだんと力はついてきたものの、上位チームとの戦力差はまだ大きい。キミの采配の見せどころだ!!

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.277	147	9	3.64	D

大量得点奪取法 キーポイントは、1、2番の出塁率だっ!!

たろすけの急成長で、クリーンナップのパワーが倍増した。1、2番の出塁率次第では、イッキの大量得点奪取も可能になっただぜ!! ぴのが駿足を飛ばして塁に生きれば、すかさず代打といこう。好打のさんとらなら、攻撃の幅がグンと広がるのだ。切り札わぎやは、終盤のチャンスまで温存ね。

▲三遊間のゴロは、内野安打にしてしまうご存知ぴの。▶意表をついてコンとバント。それっ走れ〜い!!

▶新戦力まさむね。下位打線も以前に較べ、グンと力をつけた。

必勝投手リレー 先発ぴぴを大事に、上手に使いたいもの

抑えの切り札きやらかが引退し先発ぴぴの負担がかなり重くなった。スタミナ不足の2番手以下につなぐまで、6回はもたしたい。リリーフ陣は、短イニングなら安心感があるので、序盤を慎重に。

◀9回、リードではちはちにつなげば、もう勝ったも同然!!

Ⓝチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
ぴの	1	センター	左	.260	2	22
るうく	2	セカンド	右	.280	2	12
たろすけ	3	サード	右	.310	22	10
ぱつく	4	ファースト	右	.332	32	4
あむる	5	ライト	左	.268	18	4
まさむね	6	キャッチャー	右	.240	10	8
りようま	7	ショート	左	.262	4	10
かけきよ	8	レフト	左	.272	10	8
らすてい	代打		右	.280	12	4
わぎや	〃		左	.214	21	2
さんとら	〃		左	.324	6	10
ぼの	〃		右	.280	8	8

Ⓝ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
ぴぴ	左	4.32	150	40	2	8	1
るぴん	右	3.40	140	25	8	5	10
せひうす	右	3.72	130	20	12	3	3
はちはち	左下	3.12	150	10	12	3	3

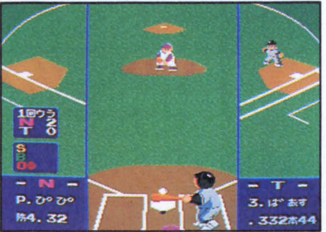
タイタンズ



ばあす、かけふ、おかだ。かつて恐怖といわれた、クリーンアップが"飛ぶソフト"で復活したか!?

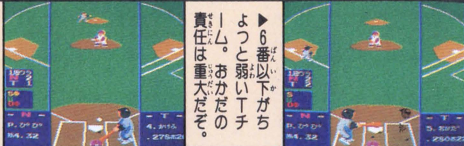
●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.263	170	9	3.87	D

大量得点奪取法　機動野球なんて言葉は、よそにおまかせ!!



往年のパワーにはほど遠いものの、全般的にボールが飛ぶようになったため、恐怖のクリーンナップが息を吹きかえしてきた。"走れない、打てない、守れない"の3重苦からは、どうやらヌケられそう。ただ、伝統的に走れないこのチーム。7番にたおを入れて、全員一発狙いでいいんじゃない。

▲ばあす大明神様。この前にランナーをためたい!!
▶今年は4番の重責をはたせそうな予感のするかけふ。

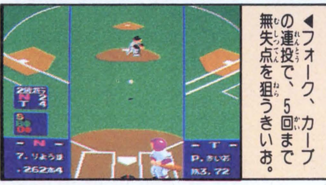


▶6番以下がちょっと弱いTチーム。おかだの責任は重大だぞ。

Tチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
まゆみ	1	ライト	右	.290	26	12
きたむら	2	センター	右	.248	8	13
ばあす	3	ファースト	左	.332	44	5
かけふ	4	サード	左	.278	26	6
おかだ	5	セカンド	右	.280	22	8
さの	6	レフト	右	.268	12	6
ひらた	7	ショート	右	.270	4	8
きど	8	キャッチャー	右	.232	6	6
たお	代打		左	.240	10	11
おおの	〃		左	.234	4	11
やぎ	〃		右	.232	4	15
とまり	〃		右	.256	4	10

必勝投手リレー　投手力も外人だのみ。後半の継投策が問題!



◀フォーク、カーブの連投で、5回まで無失点を狙うきいお。

打低はある程度解消されたものの、投低はいかんともしがたい。まともに使えるのはきいお一人だ。このきいおを全力投球で5回までもたせ、以下2回、1回1回とつなぐ。延長になったら必敗だ!!

T投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
きいお	右	3.72	144	40	10	6	10
なかだ	左	3.76	140	35	5	7	6
ふくま	左	4.76	138	15	6	5	6
なかにし	右	3.24	140	15	12	6	3

ホイールズ



"飛ばし合戦"は苦手なWチーム。ちょっと不利?
自慢の快足軍団で、どこまで差をつめられるか!?

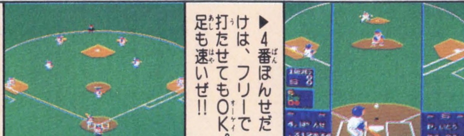
●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.272	128	10	4.11	D

大量得点奪取法　パワー不足は否めない。スピードで勝負だ!!



このチームに鬼のような連打、長打を要求するのは無理。1〜3番のスーパーカートリオに加え、5番におおのを起用。徹底した足攻めといこう(まともに振りまわしていいのは、ぽんせぐらい)。それには、流し、ひっぱりテクを身につけ、ショートに内野安打が打てるようにならなければ!!

▲快足トリオの要、やしき。
▶ダブル、ディレードスチールを多用すれば、敵は浮き足だって、ミスを連発!!

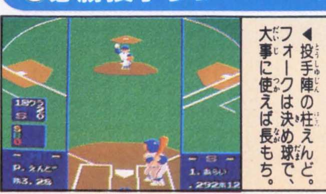


▶4番ぽんせだけは、フリーで打たせてもOK。足も速いぜ!!

Wチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
ゆたか	1	セカンド	左	.304	12	17
たかはし	2	ショート	左	.238	2	15
やしき	3	センター	左	.294	10	19
ぽんせ	4	ライト	右	.312	34	12
かたひら	5	ファースト	左	.300	16	5
ひろかす	6	レフト	左	.272	4	17
やました	7	サード	右	.244	6	5
わかな	8	キャッチャー	右	.282	4	3
たしろ	代打		右	.256	20	4
おおの	〃		右	.242	10	10
いけのう	〃		右	.272	4	8
ほりば	〃		右	.250	6	6

必勝投手リレー　数字(防御率)の割に、力のある投手陣だぜ



◀投手陣の柱えんど。フォークは決め球で、大事に使えば長もち。

防御率は悪いが、使ってみると意外にいいのがここの投手陣。カーブとフォークを主体にした、えんど、さいとうの間に速球主体のなかやまをはさんで、相手の目をくらまそう。にうらも2回はもつ。

W投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
えんど	右	3.28	143	45	11	3	14
にうら	左	4.28	140	35	7	12	8
なかやま	右	5.40	145	15	8	2	2
さいとう	右	3.48	143	15	12	6	12

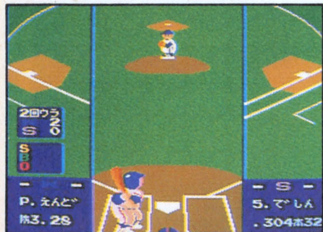


スパローズ

スキのない打線は、リーグでも屈指。弱体投手陣でどこまで失点を抑えるかが、勝負の別れ目だ!!

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.271	194	8	4.38	C

大量得点奪取法　上〜下位まで、どこからでも点が取れるぜ!!

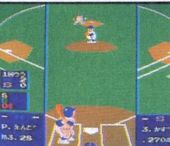


でしんを6番に抜てき、レギュラーで使えば、打力・走力ともムラのない打線が完成するぞ。どこからでもホームランが出る可能性があるので、敵チームにとっては恐威のハズ。代打陣もレギュラー以上の力があるが、小きざみな投手継投に備えて温存しとく方がベターなのだ。

▲でしんをどこにでも自由に組み込めるのは魅力。2、5、6番あたりが適当だぜ。▶で、パワーはこの通り。



▶スーパールーキー、かずし。3番・サードで堂々登場!!



必勝投手リレー　リーグ最弱の投手陣。うまい継投策でかわせ



◀ストライクからボールになるカーブでかわしていこう。

明らかに最弱体のスタッフだ。その上、先発いとう、2番手おばなは、タイプが同じカーブ投手。左のやの、速球派のたかのを、間にはさむのが良策かも。代打とのかね合いで、早めの交替を心がけろ。

Ⓢチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
あらい	1	センター	左	.292	12	11
しぶい	2	セカンド	右	.238	8	14
かずし	3	サード	右	.270	24	10
すきうら	4	レフト	左	.290	24	7
ひろさわ	5	ライト	右	.266	18	9
やえかし	6	キャッチャー	右	.274	10	3
いけやま	7	ショート	右	.252	12	8
すみ	8	ファースト	右	.244	10	10
でしん	代打		右	.304	32	6
わかまつ	〃		左	.288	12	6
はあば	〃		右	.286	20	10
おがわ	〃		右	.250	12	6

Ⓢ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
いとう	右	4.24	135	40	9	4	2
おばな	右	4.16	135	35	8	4	3
やの	左	4.64	140	15	3	8	2
たかの	右	4.48	150	15	10	2	9



カーズ

投手陣、機動力は文句なし！　長打力には劣るが、テク次第で大量点もある。こりゃクロウト好みだね。

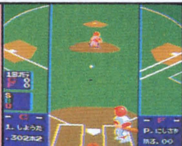
●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.275	158	10	2.90	C

大量得点奪取法　チャンスにたたみかける集中攻撃といこう！

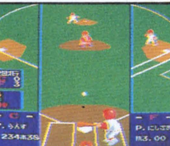


Wチームによく似たチームだが、7番にド〜ンとひかえたらんすの存在が、なんとも心強いのだ。ただし、得点能力は、クリーンナップが非力な分、上位チームに一歩劣っているかも。だからチャンスは確実にモノにしたい。代打は温存して、好機に下位につながった時に備えたい。

▲駿足好打の見本よしひこ。▶しょうたが出て、2、3番で仕かける、という展開にもちこみたいところ。



▶三振かホームランかのらんす。こんなバッターって魅力的だね。



必勝投手リレー　後ろの心配がないから余裕ある交替をどうぞ



◀きたへふ、おおのの2本柱。どちらが先発でもOK。豪華。

全員が安定した力を持つ強力投手陣。先発組なら5回、リリーフ組も2回は大崩れの心配がない。それ以前でも、味方のチャンスがくれば代打を起用、なんてぜいたくな使い方もできそうだ。

Ⓒチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
しょうた	1	セカンド	左	.302	2	17
やまさき	2	レフト	左	.300	10	15
よしひこ	3	ショート	左	.284	16	18
こばや	4	ファースト	左	.292	24	8
なかしま	5	センター	左	.290	16	14
じよん	6	サード	右	.292	6	6
らんす	7	ライト	左	.234	38	6
たつかわ	8	キャッチャー	右	.266	8	5
かたおか	代打		右	.288	18	7
にしだ	〃		左	.264	4	4
おさない	〃		左	.242	14	10
おがわ	〃		右	.250	2	9

Ⓒ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
おおの	左	3.04	140	40	4	10	8
きたへふ	右	3.48	140	40	12	10	6
かわはた	右	2.24	148	15	6	5	10
つだ	右	2.84	152	15	3	6	14



フーズ・フーズ

足は速いが投高打低のこのチーム。"飛ぶ野球"では不利かも？　だからこそ、使い甲斐もあるけどね。

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.278	164	11	2.90	B

大量得点奪取法　コツコツ攻撃も徹底すれば相手は嫌がるぜ!!



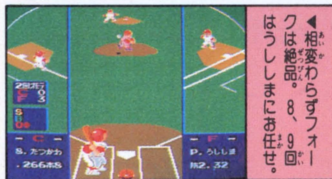
ひと通りは使える連中がそろっているものの、迫力不足の感はぬぐえない。こうなったら開き直って、長打力は切りすて。徹底した走り屋軍団を作ってみよう。6、7番ににしむら、しまだを入れればほぼ完璧。コツコツ内野安打狙い、つーセコイ攻めに徹すれば、それはそれで立派な戦術だ。



▲走者をためて、ぶりゆが一発！といけば理想だね。▶右狙い、バント、たまに長打となんでもアリ!!

▶ふるやって、イブシ銀というイメージ。いいバッターだぜ！

必勝投手リレー　ノラリクラリとかわして、切り札でピシャ!!



◀相変わらずフォークは絶品。8、9回はうしじまにお任せ。

これといって特徴のないそうは、かえって狙い球をしぼられにくいので好投しそう。ただし変化球のキレが、少しでも落ちると3流投手になり下がるから注意。うしじま投入という展開になれば勝てる。

Ⓕチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
しらい	1	セカンド	左	.258	12	14
よこた	2	センター	左	.292	10	14
たかさわ	3	ライト	右	.295	14	15
ぶりゆ	4	レフト	右	.310	28	7
ふるや	5	サード	右	.286	22	14
たむら	6	キャッチャー	右	.276	12	6
あいこう	7	ファースト	左	.264	10	8
みすかみ	8	ショート	右	.256	10	13
おおしま	代打		右	.254	20	6
やまもと	〃		左	.298	14	6
しまだ	〃		左	.270	8	16
にしむら	〃		左	.276	4	18

Ⓕ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
にしさき	右	3.00	143	40	10	2	4
そう	右	3.40	145	40	8	7	8
まつうら	右	2.88	140	15	12	5	3
うしじま	右	2.32	148	15	9	5	14

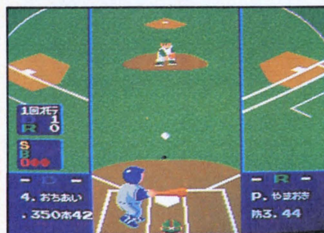


ドラサンズ

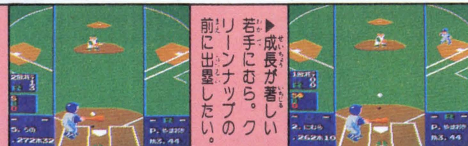
投打のバランスがうまくとれた好チーム。ただし、代打陣の弱さが、ちょっと気にかかるところ……

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.264	182	9	3.27	C

大量得点奪取法　長打力にものをいわせ、圧勝といきたいが…



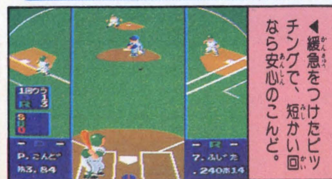
おちあいを中心としたクリーンナップの破壊力は、リーグ随一。その前後もバランスのとれた好打者がしめているため、大量点獲得はそれほど難しくないハズ。ただ、走力と代打陣の弱さが気にかかる。接戦になると苦しいかも。せめて代打おおみやは、ここぞという時まで、大事に残しておこう。



▲ストライクは全てスタンドに運んでくれるおちあい。▶おちあい凡打で、敵がホッとしたスキにうのの一発。

▶成長が著しい若手にむら。クリーンナップの前に出塁したい。

必勝投手リレー　個性あふれる投手陣で、余裕ある起用が可能



◀緩急をつけたピッチングで、短かい回なら安心のこんど。

大黒柱こまつを筆頭に、それぞれ個性的な持ち味の投手陣はA級レベル。速球を多用しなければ、こまつで6回はいける。後はすきもとを投入し、ピンチでこんど。延長は代打でかくといけば余裕。

Ⓓチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
ひこの	1	センター	右	.262	12	13
にむら	2	セカンド	右	.262	10	9
げいり	3	ファースト	左	.306	32	7
おちあい	4	サード	右	.350	42	6
うの	5	ショート	右	.272	32	10
なかお	6	レフト	右	.274	16	13
かわまた	7	ライト	左	.272	12	5
おおいし	8	キャッチャー	右	.208	4	6
おおみや	代打		右	.266	10	8
こまつさ	〃		右	.222	4	10
やすとも	〃		右	.244	6	10
いわもと	〃		右	.228	2	13

Ⓓ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
こまつ	右	2.76	150	45	11	5	8
すきもと	左	3.88	140	35	5	13	5
こんど	左	3.84	150	15	2	10	5
かく	右	2.60	148	15	9	5	10

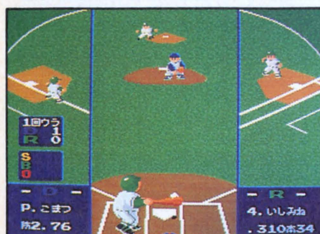


レイルウェイズ

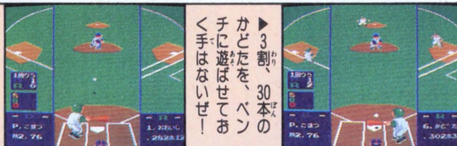
あの強いレイルウェイズがかえってきた！ ダントツの長打力を武器に、気持ちよく勝たせてもらおう。

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.290	236	11	3.47	A

大量得点奪取法　細かい戦術など不要の強力パワー打線だ!!



リーグ10球団中、最強の攻撃力を誇るこのチーム。走力も悪くないが、ここは細かいことにはこだわらず、全員ホームラン狙いといこう。かどた、でひす、すずきを6，7、8番に入れれば、相手投手は息つく間もないハズ。狙い球をしぼって振りまわせば、1試合5～6本はフェンスオーバーだ。



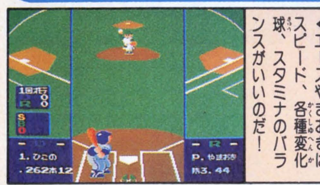
▲並いる強打者の中から、4番に選ばれたいしみね。
▶切り込み隊長おおいしがいれば、小技だってOK。

▶3割、30本のかどたを、ベンチに遊ばせておく手はないぜ！

Ⓡチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
おおいし	1	セカンド	右	.282	12	17
あらい	2	センター	左	.328	14	13
まつなか	3	サード	左	.300	16	15
いしみね	4	レフト	右	.310	34	7
ぶうま	5	ファースト	右	.332	38	4
ささき	6	ライト	左	.280	10	16
ふじた	7	キャッチャー	右	.240	14	6
ゆみおか	8	ショート	右	.250	6	14
かどた	代打		左	.302	30	4
でひす	〃		右	.334	26	8
やまもと	〃		左	.268	16	12
すずき	〃		右	.254	20	10

必勝投手リレー　スタミナ自慢の投手陣。決め球の連投だい!!



◀エースやまおきは、スピード、各種変化球、スタミナのバランスがいいのだ！

投手陣は打線に較べ、だいぶ見おとりするものの、各投手ともスタミナは充分。決め球の連投で、飛ばすだけ飛ばし、バテてきたらソク交替というパターンでいこう。念のため、やまだを残せば万全。

Ⓡ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
やまおき	右	3.44	144	45	9	8	6
にやんこ	右	3.56	141	40	12	7	2
やまだ	右下	3.64	138	25	8	10	11
あわの	左	3.24	145	15	4	10	3

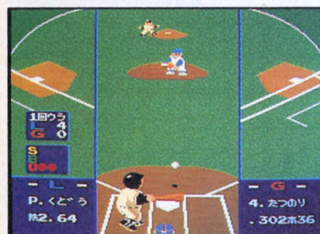


ガイアンツ

打ってよし、守ってよし、走ってよしの三拍子そろった好チーム。幅広い使い方ができるのも魅力だ！

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.280	190	9	3.08	A

大量得点奪取法　好み次第の攻めができる高水準の打撃陣!!



高い水準でバランスのとれた打線を持つガイアンツ。決定的な破壊力ではレイルウェイズに劣るが、多彩な攻めができる分、互格の得点力を持っている。ここでイジるとしたら2番だろう。こまだを入れて、パンチ力のアップをはかるか、こうので機動力を充実させるかは好み次第だ。



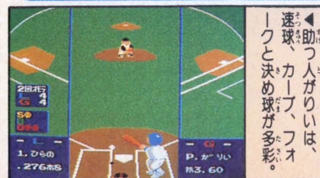
▲すっかり頼れる4番に成長したたつのり。
▶こうのを使えば、機動力野球も展開できるぞ。

▶スタメン、代打とどちらでも好きに使えるこまだ。

Ⓖチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
みのだ	1	レフト	右	.266	18	13
こうの	2	ショート	右	.262	6	15
くろまて	3	センター	左	.308	34	7
たつのり	4	サード	右	.302	36	7
よしむら	5	ライト	左	.320	28	10
しのすか	6	セカンド	左	.324	8	6
なかはた	7	ファースト	右	.314	12	7
やまくら	8	キャッチャー	右	.270	20	4
こまだ	代打		左	.266	16	10
おかさき	〃		左	.256	4	8
いしい	〃		右	.240	6	10
かわい	〃		左	.230	2	11

必勝投手リレー　助っ人加入で、完封リレーも可能になった！



◀助っ人がりいは、速球、カーブ、フォークと決め球が多彩。

速球とフォークが使える分、退団したえがわよりがりいの方が上。投手力は上がっていると見たぜ。このがりいを先発、復活まきはらの速球をワンポイント、くわた、かとりとつなげば、完封も可能だ。

Ⓖ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
くわた	右	2.32	145	45	9	6	6
がりい	右	3.60	148	35	11	5	8
まきはら	右	3.72	150	15	7	2	2
かとり	右下	2.68	135	15	4	12	6



ライオネルズ

弱点だった貧打線を見事に克服！ ナンバー1の投手力を合わせ持つ、優勝に一番近いチームがここだ。

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.280	170	12	2.90	A

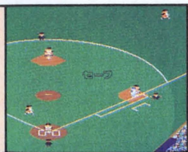
大量得点奪取法

グ〜ンと厚みの加わった打線は、もう一級品



1番ひらのの加入で、いしげが5番に入り、打線が厚くなったぜ!! 20本塁打ぐらいの選手のオーバーフェンスが激増し、また各選手の打率もアップした。もう貧打線に泣くことはないのだ。パワーアップしたかなもりを8番に入れ、チャンスであべを使えば、いうことなし!!

▲屈指の長距離打者あきやまは、打率をグッと上げた。
▶足のあるあきやまなら、打ちそこなっても内野安打。





▶4番きよはらも、確実性のあるバッティングを身につけた。

必勝投手リレー

最強投手陣が、さらにパワーアップしたのだ



◀中心となるのは、やっぱりくどう。カーブの切れ味最高!!

もともとリーグ1の投手力だったが、かくがスタミナをつけ先発にまわったのが嬉しい。これで先発組、リリーフ組の両方に本格派と軟投派がそろえられたわけだ。どうつないでも大量失点はないぜ。

Ⓛチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
ひらの	1	ライト	左	.276	8	17
よしたけ	2	レフト	左	.296	6	14
あきやま	3	センター	右	.274	44	16
きよはら	4	ファースト	右	.290	30	8
いしげ	5	サード	右	.304	20	14
いとう	6	キャッチャー	右	.278	12	12
つじ	7	セカンド	右	.286	4	16
せいけ	8	ショート	右	.250	6	8
かなもり	代打		左	.274	18	6
あべ	〃		左	.284	10	6
ひろはし	〃		右	.292	4	12
とましの	〃		右	.256	8	10

Ⓛ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
くどう	左	2.64	145	45	4	14	5
かく	右	2.84	158	40	9	7	5
ひかしお	右	2.80	140	20	12	12	5
わたなへ	右	3.32	148	15	9	2	10



オールドスターズ

ケタ違いの強さを誇る幻の3チーム。キミの前に立ちはだかる一番手は、過去のスーパースター軍団だ。

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.337	403	12	2.04	S

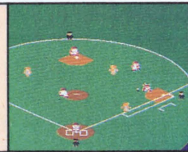
激打線完封法

ストライクに見えるボール球以外投げるな!!



紹介するまでもなく、データを見ればケタ違いの強さがわかるスペシャルチームだが、敵にはコンピュータならではの弱点がいくつかある。例えば打撃。ストライクからボールになる変化球には面白いくらいクルクル回ってくれる。速球投手はさけ、変化球投手で勝負を挑もう！

▲4番サードみすたあ。甘い球は絶対に禁物だぜ!!
▶あまりの打球の強さに野手はファンブルばかり。

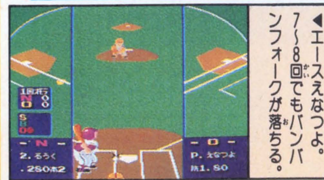




▶みすたあとくれば、きんぐ。オールドファンには感涙モノ。

超投手撃破法

前半はガマン。後半戦にすべてを賭けよう!!



◀エースえなつよ。7~8回でもバンバンフォークが落ちる。

投手陣のスゴさも想像以上。スタミナ、速球、変化球とも一流品を合わせ持ったヤツがゴチャマンといる。ただ『ワースタ』では、比較的敵の継投策が遅め。序盤はねばって、後半に勝負をかけよう。

Ⓞチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
すばた	1	センター	左	.293	16	22
もとはり	2	ライト	左	.383	33	12
きんぐ	3	ファースト	左	.355	55	10
みすたあ	4	サード	右	.353	37	12
こうじ	5	レフト	右	.336	44	12
たぶた	6	キャッチャー	右	.303	45	10
やだわ	7	セカンド	左	.369	34	12
もりみち	8	ショート	右	.306	20	18
ひろうか	代打		右	.314	10	10
かわうえ	〃		左	.377	25	10
のむさん	〃		右	.320	52	8
てつしん	〃		右	.329	32	12

Ⓞ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
えなつよ	左	1.80	160	50	12	12	10
むらまや	右	2.08	155	50	12	10	12
すぐる	右	2.28	145	50	16	4	8
そうこん	左	2.00	145	50	10	10	10

※総合力のSはスペシャルの意味。Aより評価が上なのだ。



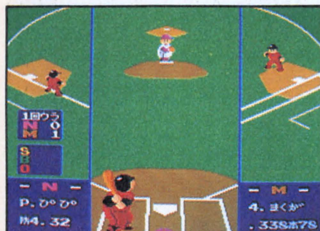
メジャーリーガーズ

超強敵第2弾は、ベースボールの本場からやってきた青い目軍団。外人パワーに立ち向かう術はあるか

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.345	452	9	1.42	S

激打線完封法

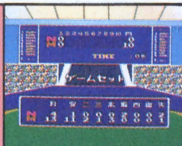
高打率だが長距離打者は控え。ここがつけめ



13球団中最高の打率と最大の本塁打数を備えたパワフル打線。他チームよりも腕が長いのか、少々の外角球はとらえてしまうから恐しい。ただ救いなのは、走力がダウンしていることと、強打者が控えにまわっていること。4番まくがを全打席敬遠するくらいの気でいけば、そこそこ戦えるかも。

▲78本！の本塁打数のまくが。こいつに挑んじゃダメ。
▶当たればホラッ、アッという間にスタンド入りだ!!





▶ヘタすれば、1回でコールド負け！なんてことにも……。

Ⓜチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
ぐいん	1	センター	左	.399	15	16
おすみす	2	ショート	左	.322	10	17
ぼつく	3	サード	左	.402	26	7
まくが	4	ファースト	右	.338	78	6
べる	5	レフト	右	.331	22	7
ぱけと	6	ライト	右	.386	46	10
さんど	7	セカンド	右	.339	22	14
かあたあ	8	キャッチャー	右	.287	34	5
まつちん	代打		左	.386	50	5
どうそ	〃		右	.332	58	7
かんせこ	〃		右	.297	51	9
ほうなあ	〃		右	.326	40	5

超投手撃破法

敵の投球はワンパターン。速球に遅れるな!!



◀目にも止まらぬ超高速球！だが、この球こそ狙いなのだ!!

170km前後の超スピードボールをガンガン投げ込んでくるらいあん。こいつを打てるかどうかがポイント。投球の6割以上が速球なので、コースは山カンでもいい、最高速に合わせてスイングしよう。

Ⓜ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
らいあん	右	1.76	165	60	8	6	2
ばれん	左	1.64	135	60	8	16	14
すこつと	右	1.08	140	50	7	4	14
りげと	左	1.20	146	30	7	5	3



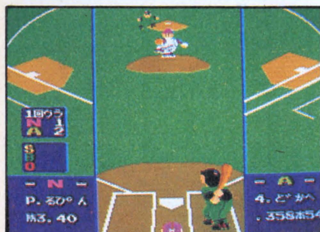
オールドリームス

いよいよ最強最後の敵。なんとその正体は、野球マンガの主役たち。まさに夢のチームの登場だ!!

●打率	●本塁打	●走力	●防御力	●総合力
.333	392	17	1.06	S

激打線完封法

最強の打線には最高の投球術、これしかない



チーム打撃成績ではMチームに劣るものの、主力となるレギュラーの力は断然上！ハッキリいって、最高のプレイをする以外、必勝法はない！　ただ、コンピュータの穴として、強い打球に味方がファンブルした時、慌てて取らないで、わざと敵を走らせ2塁で刺すテクだけは教えておくぜ!!

▲4番にすわるどかへ。とにかくスキがない。
▶1番はやみの走力は40！内野ゴロは全部ヒットだ。





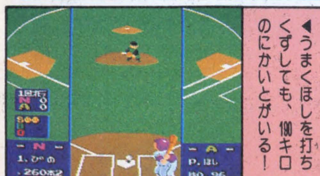
▶無惨大敗!! 感激の優勝シーンが見られるのはいつの日か!?

Ⓐチーム打撃データ

選手名	打順	守備	打席	打率	本塁打	走力
はやみ	1	セカンド	左	.248	4	40
いわき	2	サード	右	.342	28	20
おずま	3	レフト	左	.400	62	18
どかへ	4	キャッチャー	左	.358	54	8
はなかた	5	ファースト	右	.372	52	18
いぬしま	6	センター	右	.332	38	14
とのま	7	ショート	右	.288	6	26
さもん	8	ライト	右	.318	46	4
あふさん	代打		右	.400	46	4
いつてつ	〃		右	.314	26	10
いからし	〃		右	.306	12	22
たつち	〃		右	.318	18	20

超投手撃破法

狙い球をしぼれ！　球をよく見ろ!!



◀うまくほしを打ちくずしても、190キロのにかいとがいる！

エースほしは、スピード150km以上、左右と縦の変化はすべて最高の16ポイント！その上スタミナが100ポイント!!とにかく、狙い球をどれかにしぼる以外、攻略の道はない!!

Ⓐ投手データ

選手名	利き腕	防御率	平均速球	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
ほし	左	0.96	150	100	16	16	16
にかいと	右	0.72	190	100	4	4	1
さとなか	右下	1.24	145	40	16	16	16
ふしむら	左	1.32	180	100	4	4	1

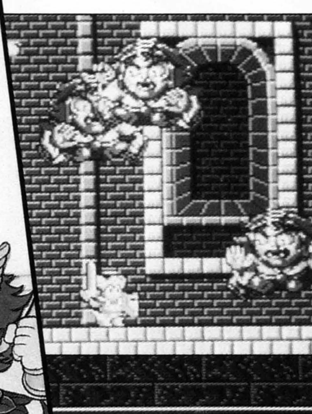
PCエンジンゲームひみつ攻略ブック

WLC ワンダーライフスペシャル

ビックリマンワールド完全攻略法

●全11ラウンドひみつ攻略マップ
●最難関ランド11迷宮突破マップ
●ウェポン&アイテム全公開!!
●全アイテム完全研究 ほか





定価390円

大人気発売中!!

ファミコン必勝ブック

桃太郎伝説ひみつ攻略法

●おとぎ村攻略マップ&四大迷宮ひみつマップ!!
●オール敵キャラ必勝ガイド ほか



大人気発売中!!
定価390円

興奮と爆笑の昔話RPG



定価/各巻とも380円





まんがで楽しむ名人のすべて

高橋名人物語

●名人の冒険まんがだ!!
●おもしろグラフもあるよ。

1~6巻 大人気発売中!!

ニンジン倶楽部



内容盛りだくさんの情報サラダ。ポリポリ……こりゃあ食べのがせない。今回は〝募集のお知らせ〟を大特集だ！

オーストラリア・ツアーに参加しよう！

「冒険!!オーストラリア遊び塾」参加方法

期間

7月29日㈮〜8月5日㈮の7泊8日

場所

ブリスベーン、シドニー、キャプリコーン
イワサキリゾート

参加費用

298,000円（全日3食付、宿泊費含む）

定員

100名（ただし、希望者が定員になりしだい締切りにさせていただきます）

参加資格

①小学3年生から、中学3年生まで。男女は問いません。（1枚のハガキで、申し込み本人を含め、5人まで申し込めるよ）

②保護者（お父さん、お母さん）から許可をもらうこと。（保護者の許可なく無断で行こうと思ってる人はダメ！）

問い合わせ先

日本交通公社海外旅行札幌支店
TEL→012-015-0307（無料）
〝冒険!!オーストラリア遊び塾〟担当まで

家の人とよく相談して、保護者の許可をもらったら、次の順序で申し込んで下さい。

■申し込みの順序

1 申し込みハガキを送る

2 正式申しこみ用紙とパンフレットが送られてくる。

3 正式な申しこみ用紙に必要事項を書き入れて送る。

4 代金払い込み用紙が送られてくる。

5 代金を払いこむ。

6 バンザーイ！ 参加決定 あとは出発日を待つだけ



▶オーストラリアへ行けば、こんな美女とも会える！左は単なる現地の女性。美女はコアラの方だ！

■申し込みハガキの書き方

- 申し込み本人（代表者）の氏名・学年・住所・電話番号
- 一緒に参加する人全員の氏名・学年・住所・電話番号（本人を除いて4人まで申し込めます）
- 代表者の保護者名・承認印

──以上のことを明記して、申し込んで下さい。

40円
〒060 札幌市中央区北三条西三丁目 大同ビル
日本交通公社
海外旅行札幌支店
冒険オーストラリア遊び塾係
きみの住所・氏名

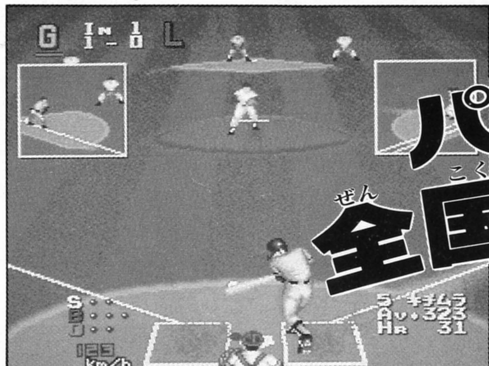
▲ハガキの表

・きみの氏名、住所
電話番号・学年
・保護者の氏名 承認印
（いっしょに参加する人がいるとき）
1 氏名 学年 住所 電話番号
2 〃 〃 〃 〃
3 〃 〃 〃 〃
4 〃 〃 〃 〃
このらんには4人まで書けます（氏名・学年・住所・電話番号はかならず書いてください。）

▲ハガキの裏

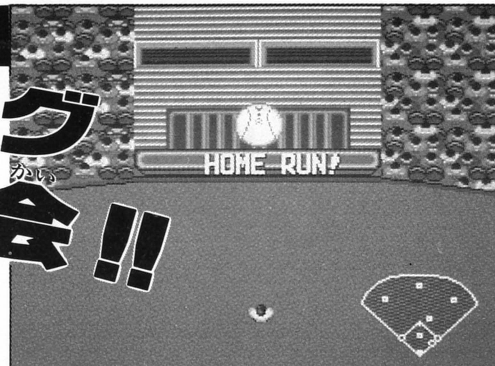
※P90に現地のカラー写真を大紹介！ そっちも見てね!!

日本一のペナントを手にするのはキミだ！



PCエンジン パワーリーグ 全国野球大会!!

PCエンジン・ゲーム『パワーリーグ』を使った、全国縦断のゲーム大会が行われる！　いわば〝ゲームの甲子園〟。キミがゲーム界のクワタ、キヨハラになれるかもしれない！



全国の激戦を勝ちぬいた強豪チームが東京で激突!!

「PCエンジン・パワーリーグ全国野球大会」は、「夏休みコロコロ王国」の各地区開催期間の特定日に開かれる。またコロコロ王国開催地以外には、「第4回全国キャラバン・パワーリーグ野球大会」がまわるぞ！　これら大会を勝ちぬいた強豪は、全国8ブロックの代表を決める地区大会に進出。

そして8月30日、ブロック代表8チームが〝日本一〟をかけて、東京会場で激突するのだ。



2〜3人でチーム編成、チームプレイが大切！

この大会への参加は、チーム単位。2〜3人で1チームをつくり、チーム同士で対戦する。だから、試合では個人のテクニックばかりじゃなく、仲間同士のチームプレイも大切だ。

試合形式は、予選は1試合・3イニング制（つまり、3回のイニング終了したところでゲームセット）、準決勝は5イニング制、そして各会場やブロックの決勝戦は9イニング制で行われる予定だ。

1988夏休みコロコロ王国・スケジュール（予定）

日付	エリア	店名
7/19〜7/24	広島	広島三越
7/27〜8/1	熊本	鶴屋百貨店
8/3〜8/7	大分	ニチイ大分店
8/9〜8/14	福岡	福岡・天神岩田屋
未定	宮崎	未定
8/26〜8/30	鹿児島	山形屋
7/23〜7/27	静岡	アピタ藤枝店
7/29〜8/3	名古屋	名古屋三越栄本店
8/5〜8/10	茨城	西武つくば店
8/12〜8/17	大阪	西武つかしん店
未定	鳥取	未定

日付	エリア	店名
未定	岡山	未定
未定	神奈川	未定
7/29〜8/2	長野	ながの東急
8/4〜8/9	千葉	柏髙島屋
8/11〜8/15	京都	京都大丸
8/18〜8/22	埼玉	ロビンソン百貨店春日部
未定	東京	未定
7/28〜8/1	札幌	丸井今井
8/6〜8/10	新潟	新潟伊勢丹
8/12〜8/17	仙台	エンドーチェーン仙台駅前店
8/19〜8/24	前橋	前橋西武

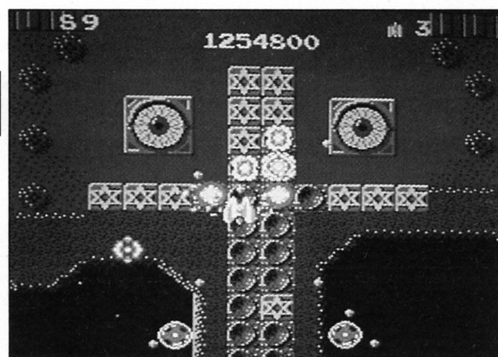
パワーリーグ全国キャラバン・スケジュール（予定）

日付	エリア	日付	エリア	日付	エリア
7/25	長崎	8/6	福島	8/14	金沢
7/26	佐賀	8/7	郡山	8/15	福井
7/27	山口	8/8	いわき	8/18	島根
8/1	秋田	8/11	甲府	8/21	高松
8/2	青森	8/12	岩手	8/22	高知
8/5	山形	8/13	高岡(富山)	8/23	松山

上の予定は変更になることがあります。くわしくは、月刊コロコロコミック7月号、8月号を見てね！

——キミのアイディアがほしい!!——

PCエンジン
"スーパーリアル スターソルジャー"ゲームアイディア募集!!



ファミコン史上に残る激闘バトルシューティング『スターソルジャー』。このゲームをPCエンジンでも遊びたい！　では、この『スターソルジャー』をPCエンジン版で出すとしたら、どんなゲームにしたらいいだろうか。そのアイディアを大募集するぞ！

ただし、PCエンジンは高速処理、超グラフィックの高機能マシンだ。その性能をフルに生かして、ゲーム内容もよりパワーアップしたいぞ。迫力あふれるゲームアイディアを考えてね。期待してるぜ！　(以下のような要素をアイディアに盛りこんでね！)

■ゲームのラフストーリー

ファミコン版では、大宇宙の危機を救うため、最新小型戦闘機シーザーが、謎の浮遊大陸と壮絶な戦いをくり広げる——というストーリーだった。さて、PCエンジン版では!?

■自機の形態について

ファミコン版のシーザーは、パワーアップするたびにその形態（スタイル）が変わったね。

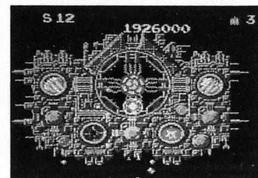
■自機の攻撃能力、防御能力

自機の基本性能だ。どんな武器を装備し、どんな防御能力を持っているか。そして武器の威力は……。とびきりのアイディアを待ってるぜ！

■自機のパワーアップについて

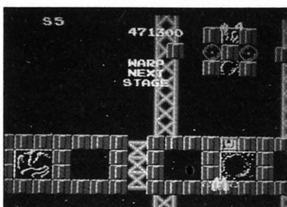
パワーアップの条件やアイテム、パワーアップの段階、パワーアップ後のスタイル……など、スーパーレーザーに相当する隠れ兵器なども！

■敵キャラ、その能力



ファミコン版は、スターブレインやラザロという敵キャラのスターを生んだ。これらを超える敵たちを考えてね！

■ゲームのマップアイディア



ステージごとに変わるマップや、マップに仕掛けられたトラップ……など。イラストを付けると明確だね！

これが賞品だ!

応募アイディアの中から、次のような各賞を選んで、豪華な賞品あげちゃうぞ！

【グランプリ】（1名）　レーザーディスクプレーヤー





【優秀作】(3名)　CDラジカセ



【佳作】(5名)
AVブースター
マルチタップ
連射パッド、ワンセット



【ハドソン賞】(10名)
AVブースター



応募の方法

ハガキ、封筒どちらでも可。一つの作品は一枚のハガキあるいは一つの封筒にまとめること。アイディアの書き方は自由だけど、わかりやすく、イラスト付きだとうれしい！

《審査員》中本伸一、高橋名人（ハドソン）、秋本輝夫（コロコロコミック副編集長）、浅井繁雄（本誌代表）

あて先

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　コロコロ　PCエンジンSP編集部

締め切り

昭和63年7月1日（当日消印有効）

発表

PCエンジンスペシャル第2号（8月1日発売予定）



PCエンジンは、いまこんな番組に出演中。
ファンコールよろしくお願いしむぁ〜す！

「冒険！テレビ遊び塾」（テレビ東京系・毎週火曜日夜7時）

昔・今・未来まで、遊びのことならなんでもおまかせ！





あ、お早うございま〜す！　私、PCエンジンのマネージャーです。ゲーム界のアイドル・PCエンジンは、この番組で高橋名人や少女隊のトモこと引田智子ちゃん、ウガンダさんなどと共演中。この番組は子供たちにいろいろな遊びを紹介しちゃおうというものなんだけど、その中の“お遊び上手”のコーナーにPCエンジンは出てます。このコーナーでPCエンジンの新ゲームや攻略テクを紹介したり……と大活躍。番組で紹介されるいろ〜んな遊びの中で、PCエンジンは最先端の遊びを代表してるってわけですね。

本人もゲーム界のミポリン目指して大ハリキリですので、応援よろしくお願いします、ね。



「ダウンタウンのゆーたもん勝ち」（毎日放送・毎週火曜日夜7時）

ダウンタウンのゆかいなしゃべりやコントがいっぱい！





あ、もうかりまっか？　おかげさんで、PCエンジンはこちら関西でも人気者。大阪では、あの人気お笑いコンビ・ダウンタウンさんの番組に出させてもろてます。

この番組はダウンタウンさんを司会に、アイドル歌手や視聴者の子供をゲストに迎え、トークやコント、ドラマなどでくり広げるお笑いバラエティ。番組の中で、ゲストのアイドルや子供たちが、大スクリーンでPCエンジン・ゲームに挑戦するコーナーもあり、おもろおまっせ！



TV取材班が本誌編集部を急襲！



▲「取材ならマネージャーを通して！」田舎のお母さん、見てますか〜？　奥田瑛二じゃないよ、ボクだよ〜！

本誌創刊をひかえた某日、忙しさにわき返る編集部にTV取材班が乱入。「ややっ、“お早うナイスデイ！”か!?」「それともNHK特集か!?　さすがNHK、目のつけどころが違わい……」と部員たちは色めきたったが、実は『冒険！テレビ遊び塾』の取材だったらしい。収録後は、突然サインの練習を始める者あり、自分の写真集を企画する者あり……。各編集部員の名演技ぶりは去る5月31日に放送されたが、見逃した読者は……幸いだったね。



▲ひきつりきった顔々に、容赦なくカメラは迫る。この時、彼らにスターの道は閉ざされた。



（トイレは防臭…）オイラは募集だ！

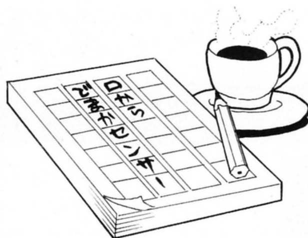
あなたのニンジン箱

あまり知られてないが、ここは読者ページだ。今回も本誌の発刊をいち早く聞きつけた熱烈なファンから、たくさんのお便りが届いた……（ウソだよ）……ということにして、今回は各コーナーの紹介とそれぞれのお手本を掲載。次号から、このページの主役はキミたちだぞ！



憩のコピー館

これでキミもコピーライターら！



がちゃぽ〜ん……なにを隠そう、私が館長のイコイヘゲサトである。

このコーナーは、PCエンジン用ゲームの販売促進用コピーを、誌上でレッスンしちゃおうというもの。

すなわち、コピー界の赤ペン先生と呼んでもらってもいい。

ついでに、掲載分コピーに当該のゲーム会社からもし注文がくれば、そのコピーを出前しちゃってもいいぜ、などと大胆にも考えている。

つまり、キミたちのコピーをデビューさせちゃおうってわけ。さらにたとえるなら、当コーナーは、平尾昌晃歌謡教室みたいなものでもあるのだ。

と、まぁ、**あまり大きな声じゃ言えないが**、そんなたいそうな野望もひそかに抱いている館長である。そんなわけで、キミたちもコピー界の光ゲンジめざして、せいぜいレッスンにはげむように。

では、さっそくいってみよう！

●おりはか・T

『クンフー危きに近寄らず』

トップバッターにしては、まずまだね。はっきし言って、館長はダジャレが好きである。そしてそれが、私が世間さまに認められない大きな理由でもある……。でもさあ、クンフーの主人公が危険に近寄らなかったら、ゲームがクリアできないんじゃない？

●おポンチ・じん

『あ〜り田いる？』

王監督の苦悩が伝わってきそうだ。……ところで、これでもR-TYPEのつもり!?

●はと屋ピカイチ

『♪上海、いま君は、人生の大きな……』

おいおい、違うってばー！ 販促用コピーだっていってるだろ！ しょうがないなぁ。では最後に館長のお手本をひとつ…。

『♪ギャラガ呼んだか、ギャラガ呼んだか、銭形平次ぃ〜……』

このざまである。みんなも気軽に応募してほしいものだ。

このニンジン倶楽部は、キミのおつむにビタミンAを補給する！

プロデーマー列伝

ここでは、キミのまわりで見かけた、ゲームにまつわるとんでもねぇ野郎の話を待っている！ いかにもホントにありそうなデマ、とてもありそうにないホントの話、真実をけたおすほどのフィクション、想像を絶するドキュメント……など、とびきりの〝そんなやつぁいねえよ！〟を送ってほしい。

例えば、こんなやつだ。

『ボクのお父さんは、ヒューカードの代わりに、テレフォンカードを差しこんでPCエンジンを遊んでいる』（千葉県・フカイ安打）

ウ〜ン、世間を騒がすには、まだ弱いぜ。こんなお父さんはホントにいそうだ。



『友人の大橋くんは、マルチタップがないので、自分の鼻にパッドを差しこみ、3人で〝遊々人生〟を遊んでいる』（東京都・テリー）

おい、ホントかよ!? いかにもありがちな話だ……（そんなやつぁいないって！）。

『私の姉は〝遊々人生〟をやるたび、結婚相手にことごとく断わられてしまい、今だにそこから先へ進めないでいる』（栃木県・シングルT）

なにしろ高性能のPCエンジンだからね。こーゆうことも、あるかもしれない。

『私は〝パワーリーグ〟で、TYRESのコケフをトレードに出してしまった』（大阪府・久万俊二郎）

コラコラ、こんなハガキは来ないって！



ど〜も〜！ こちらはいわゆるひとつのみなさんからの質問をおひき受けする、そうゆうコーナーなんですね、ハイ。

『日本初の屋根付きお便りコーナーということですが、屋根付きだと、どー違うんですか？』（高知県・みゅーきーユタカ）

つまり、雨が降ってもこのコーナーが中止にならない。予定通りお便りコーナーが行われるので、ファンの人たちに喜んでもらえるというわけです、ハイ。わかりましたか？

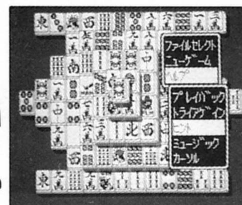
『東京ドームもそうだけど、なにかい、ここもホームランは出やすいのかい？ おう、教えつくれい！』（東京都・コロ田）

屋根付きお便りコーナーの性格上、やはり出やすいと言っていいでしょう。ヒットはもちろんのこと、ホームラン級の楽しいお便り、期待しましょう！ ど〜も〜！

東京ど〜も TOKYO DŌMO

日本初の屋根付きお便りコーナー!!

占いコーナー 今回は… 上海占い



ゲームをスタートした時に、山のてっぺんに乗っている牌で運勢を占います。

マンズ→マン足のいく一日になりそう。
ピンズ→ピンズー教徒が好運を運んでくる。
ソウズ→タケ田、タケ下君が好運を呼ぶ。
（※それぞれ牌に表示された数が、その日のラッキー・ナンバーになります）
カゼ牌→その方向にナ〜イスな出会いが。
花牌——→気になる人に花を贈ろう！
三元牌→ズボンをはく時、ハッとしたらその日はチュン意しよう。

MISS PC小町 ベスト番付

ミスPC小町を募集しちゃいます。自薦、他薦は問いません。年齢、学歴、国籍も不問です。本誌はアイドルへの登龍門といっていいでしょう、特に根拠はありませんが。ただしTV出演の実績はあります(P71参照)。だからどーだというわけでもありませんが、とにかくご応募お待ちしております。



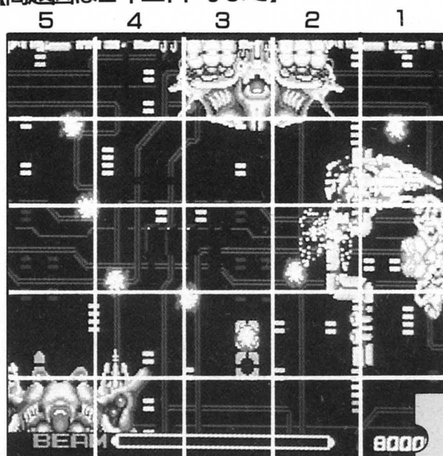
〈いけない見本〉

（名前）
チチョリーナ・やくさか
（特技）
スイカを一口で食べられる。
バレーボールのブロック。
（好きな食べもの）
カルビ
（尊敬する人）
トシちゃん
（身長）173センチ
（B・W・H）?・?・?

段級位認定クイズ 実戦に見る次の一手

【問題図は▲1二R-9まで】

5 4 3 2 1



一 二 三 四

いまプレイヤーの自機（R-9）が、6面のボスキャラの所まで来ました。さて、次にこのR-9をどこへ移動させるのが最善でしょうか？

2三R-9→最善手。ここに移せば、もう自機はやられる心配がありません。後はひたすら撃ちまくれば敵ボスは必死です。（二段）

1一R-9→次善手。いい着想ですが、ここでは、上部のボスキャラにやられてしまい、逆転です。（1級）

3四R-9→悪手です。せっかくの必勝形が台無しです。（5級）

その他の手→もう一度、R-TYPE IIの攻略法をよく読んで下さい。

1二ボスキャラ→反則負けです。

連載 第1回 ビューティフル ほりい デイ

ボクたちもあの堀井雄二を目指してゲームシナリオを作り、『ドラクエ』にも負けないゲームをPCエンジンに提供しよう！ と、生まれたのが、このコーナー。

ゲームストーリーを読者のみんなで連作にしたいと思う。スタートの設定をまず紹介するから、続きはキミたちが考えてくれたまえ。では、物語の始まり、始ま〜り！

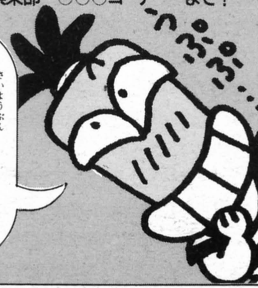
●勇者（名前はまだない）は、旅立ちの前に人材バンクを訪れ、冒険の仲間を集めようとしていた。そこには、力自慢のプロレスラー、女子高生、TVのキャスター、魔法使い、禅宗のお坊さん……などなど、さまざまな人材が登録されていた。さて、彼はどんな人物たちを選び、どこへ、どのような目的で旅立とうとしているのか——!?（つづく）



あて先はゴジラ… あっ、ちがった…コチラ！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 コロコロ
PCエンジンスペシャル編集部
ニンジン倶楽部 ○○○コーナー まで！

採用分には豪華な粗品をあげちゃうぞ！



PCエンジン SPECIAL 発刊記念プレゼント 愛読者アンケート

下のアンケートに答えて、PCエンジンソフトやグッズをもらおう！　第1号の感想も忘れずに書いてねっ！

●この本について

1 『PCエンジンスペシャル』第1号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

〈最新ゲームスペシャルⅠ〉
①ギャラガ'88　②ファンタジーゾーン
③パワーリーグ　④戦国麻雀
〈完全攻略〉
⑤R-TYPEⅡ
⑥PCエンジンワールド徹底研究
⑦まんが究極のCDロム
⑧コア構想インタビュー
⑨ワールドスタジアム必勝データブック
⑩ニンジン倶楽部
⑪R-TYPEⅠ完勝テクニック
⑫プリンセス・カフェ（中山忍）
〈RPG救助隊〉
⑬邪聖剣ネクロマンサー　⑭妖怪道中記
⑮PCエンジン・ゲームカタログ
⑯激烈技スペシャル
⑰最新ゲームスペシャルII

2 『PCエンジンスペシャル』で特集してほしい記事、ゲーム名は何ですか。あなたの希望するものを書いてください。

3 『PCエンジンスペシャル』で、どんな付録をつけてほしいですか。あなたの希望するものを書いてください。

4 『PCエンジンスペシャル』をどこで知りましたか。次のなかから選んで、その番号をひとつ書いてください。

①書店、販売店の店頭で　②テレビで
③月刊『コロコロコミック』誌上で
④学年別学習雑誌ほか、雑誌広告で
⑤知人、友人などに聞いて　⑥その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で182名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい商品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に40円切手をはって、出してください。

しめきりは7月5日消印有効。当選者の発表は、8月1日発売の『PCエンジンスペシャル』第2号です。

★どんどん応募してね！

●ゲームについて

5 あなたは、PCエンジンを持っていますか。持っている人はⒶ、持っていない人はⒷ、近々買おうと思っている人はⒸの記号で答えてください。

6 5の質問で、PCエンジンを持っていると答えた方に質問します。PCエンジンのソフトは何本持っていますか。次のなかから番号で答えてください。

①1本　②2本　③3本　④5本以下
⑤10本以下　⑥11本以上

7 PCエンジンの周辺機器（AVブースターなど）やCDロムなどで、ぜひ欲しいと思う機器の名前を書いてください。

8 パソコンやアーケードゲームなどで、PCエンジンのソフトに移植してほしいゲームはありますか。あれば、そのゲーム名を書いてください。（2つまで）

9 PCエンジンのソフトで、これから買いたいゲームは何ですか。そのゲーム名を2つ書いてください。

10 あなたの持っているパソコン、ゲーム機は、何ですか。次の中から持っているものの番号を書いてください。

①PC-8801（型番は問いません）
②MSX2　③MSX　④ファミコン
⑤ディスクシステム　⑥ツインファミコン
⑦セガマークIII　⑧セガマスターシステム
⑨その他

11 あなたの好きなゲームジャンルは何ですか。次のなかからひとつ選んで、番号で答えてください。

①シューティング　②RPG
③アクション　④シミュレーション
⑤アドベンチャー　⑥スポーツ
⑦その他

12 あなたはゲームについて、1か月にどのくらいお金を使いますか。次のなかから選んで、番号で答えてください。

①1000円未満　②3000円未満　③5000円未満
④10000円未満　⑤10000円以上

13 あなたは、1日平均どのくらいゲームをしますか。次のなかから選んで、番号で答えてください。

①30分以内　②1時間以内　③2時間以内
④3時間以内　⑤3時間以上

●趣味などについて

14 ゲームのほかに、あなたの趣味は何ですか。あるいは興味をもっているものは何ですか。次のなかから3つ選んで、その番号を書いてください。

①スポーツ　②まんが　③ラジコン
④ミニ四駆　⑤アニメ　⑥ビックリマン
⑦ウォーターシューティング　⑧音楽
⑨読書　⑩ローラースケート
⑪スケートボード　⑫オーディオ・ビデオ
⑬カメラ　⑭旅行　⑮ビリヤード
⑯映画　⑰その他（　　　　）

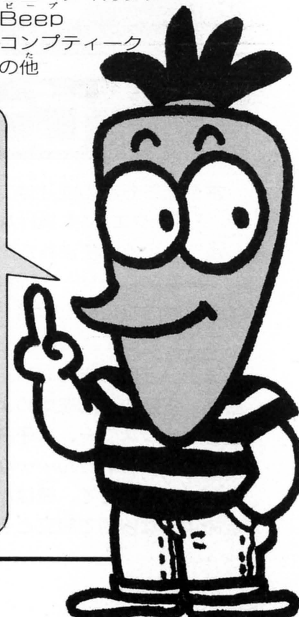
15 あなたが今、いちばんほしいものは何ですか。ほしいものをひとつだけ書いてください。

16 あなたの好きなタレントは誰ですか。また、"プリンセス・カフェ"で誰を登場させてほしいですか。そのタレント名をひとり書いてください。

17 あなたが、よく読む雑誌は何ですか。次のなかから3冊選び、その番号を書いてください。

①月刊コロコロコミック　②学年別学習雑誌
③別冊コロコロスペシャル
④週刊少年ジャンプ　⑤週刊少年サンデー
⑥週刊少年マガジン　⑦コミックボンボン
⑧スーパーボンボン　⑨わんぱっくコミック
⑩月刊少年ジャンプ　⑪増刊少年サンデー
⑫月刊少年マガジン　⑬ファミコン必勝本
⑭㊙ファミコン　⑮ファミコン通信
⑯ファミリーコンピュータマガジン
⑰ハイスコア　⑱Beep
⑲LOG-IN　⑳コンプティーク
㉑ポプコム　㉒その他

熱いメッセージありがとう
きみのアンケートを参考に、第2号をますますおもしろくします。期待してください。



BIG PRESENT

PCエンジンスペシャル発刊記念

合計182名に当たる!!

ハドソン提供

ハドソンから発売されている、PCエンジン全ソフトと、ソフトカタログビデオをプレゼント。

①THE 功夫

②上海

③R-TYPE I



④遊々人生



⑤ビックリマンワールド



⑥R-TYPE II



⑦パワーリーグ



⑧ビクトリーラン

⑨カトちゃんケンちゃん

⑩邪聖剣ネクロマンサー

PCエンジンソフト 各5名

▲ハドソンのPCエンジンソフト。10種類の中から、キミのほしいソフト番号を1つ書こう。

AVブースター 3名 ⑪

▲PCエンジンのゲームが数倍楽しくなる。音と映像がクリアにパワーアップ！

アルファレコード提供

ゲームミュージックを聞きながら、PCエンジンスペシャルを読めば、もう完ペキだ！

ゲームミュージックカセット 各5名



⑬ ▲ナムコの『妖怪道中記』ほか、アーケード版ゲーム音楽がいっぱい。



⑭ ▲『R-TYPE』ほかアイレムのアーケード版ゲーム音楽が楽しめる。

ソフトカタログビデオ110名 ⑫

▲PCエンジンのデモプレイをたくさん集めたビデオ。ゲーム研究に最高だね！

忍もほしいものばかり。みんなどんどん応募してねっ！

ナムコ提供

ナムコから最新PCエンジンソフトと、ワギャナイザーをプレゼント。



⑮ **ギャラガ'88 3名**

▲次元を超えた、パワフルシューティング！



⑯ **ワールドスタジアム 3名**

▼爆発的人気のPCエンジン版野球ゲーム。通称"ワースタ"。



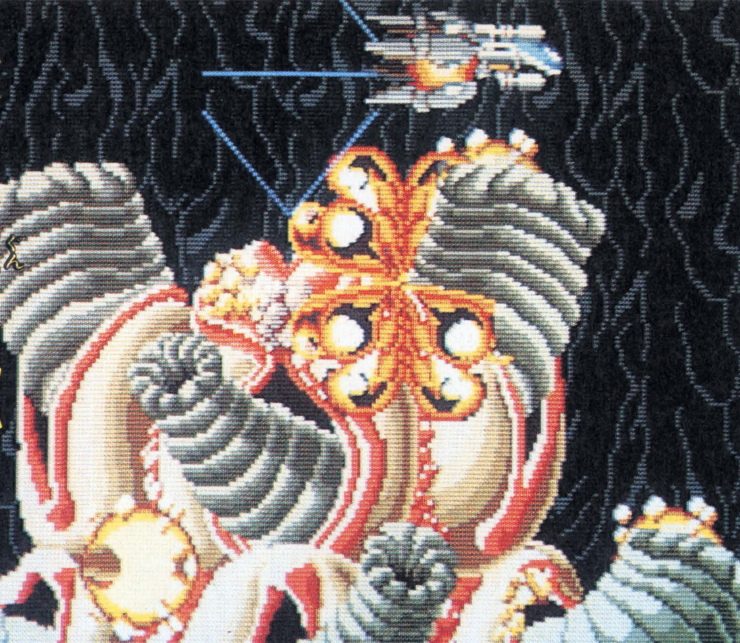
⑰ **ワギャナイザー 3名**

▶キャッチした音や声を、そのまま発射(再生)する、ニューエイジアイテム。

74ページのアンケートに答えて、プレゼントをもらっちゃおう！この中からキミのほしいものをひとつだけ選び、応募のきまりをよく読んで応募しよう！

中山 忍ちゃん

バイド軍なんかもうこわくない!!



R・TYPE PART I

ハドソン4900円

完勝法

SUPER CLEAR TECHNIQUE

発売後2カ月あまり。まだR-TYPE I がクリアできないというキミに、安全かつカンタンな攻略法を大公開!!
完全マップ＋楽勝法で、どんなにおポンチなキミもだいじょうぶ。
最強装備でクリアして、超難関のIIに突入しようぜ!!



STAGE 1 確実

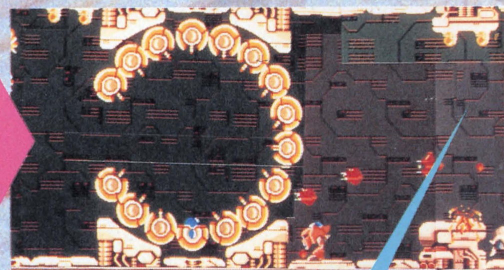


ビット＋ミサイル＋最強フォースになろう!!

ステージ1は、そう敵も強くなく、いってみれば"指ならしステージ"。ここでは、ステージ2に備えて、確実にパワーアップすることが最大の目的だ。

POWアーマーをすべて撃破し、ビット＋ミサイル＋最強フォース（反射レーザー）になろう!!





反射レーザーで連射！

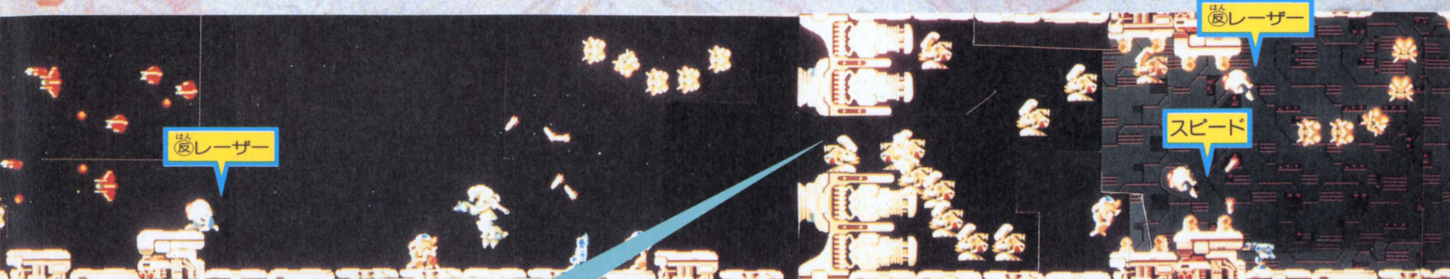


このあたりは、上下の砲台を反射レーザーで倒すとカンタン。
画面の上から出現するバグの群れを倒し、そのあとでビットと対空レーザーを手に入れる、というのが理想的な攻略手順だ。

出現する敵キャラ

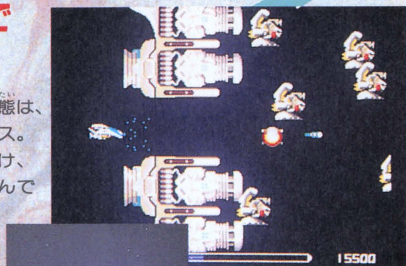
名前	点	説明
●パタパタ	200点	上下にゆれながら、編隊で攻撃してくる。HPは1。
●バグ	200点	編隊で攻撃してくる。ステージ前半のものは波動砲で撃ち抜くといい。HPは1。
●ピンク	200点	床に沿って移動し、ときおりタマを出してくる。HPは1。
●スキャント	500点	R-9に高さをあわせ、波動砲を撃ってくる。足をねらうとラク。HPは30。

にユニットを取っていれば、恐れるものは何もない！



フォースで突撃!!

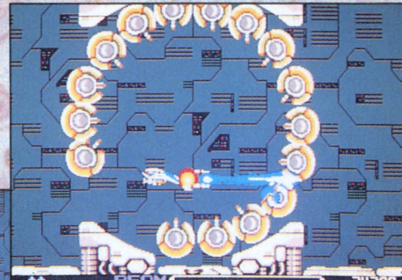
ここでの自機の状態は、スピード１＋フォース。
フォースは前につけ、盾の代わりにして進んで行くとラクだろう。
また、基地の入口ではフォースを前方に発射し、あらかじめキャンサーを数機倒しておこう。



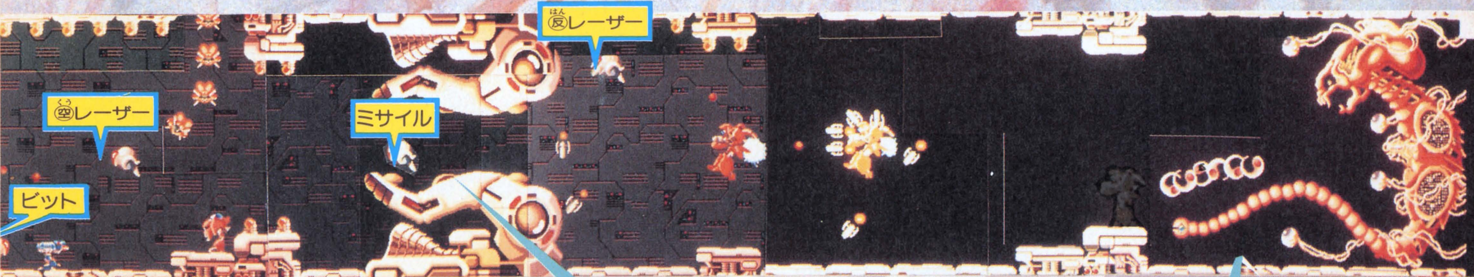
▲分離攻撃。このあと再び前方合体し、ガンガン敵を撃破しろ。

ゴンドランは波動砲で一撃!!

ゴンドランは弱点（青い色の部分）に波動砲を一撃くらわせればＯＫ。
十分に波動砲をため、すばやく内部へ進入。それと同時に弱点を撃ち抜く。
撃破後、少し残りダマをはいてくるので、当たらないように注意してくれよ。

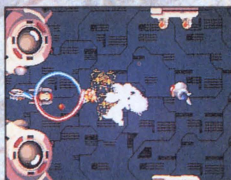


◀▲弱点に波動砲を撃ち込むと、ゴンドランは誘爆。約１秒で全滅する。



砲台はミサイル、タブロックはレーザー

ミサイルと対空レーザーがあれば、写真の位置でプレイするのが安全。Ⓑボタンを押しているだけで、上の砲台は自動撃破ＯＫ。タブロックは放っておけば正面に来るから、対空レーザーで倒せる。
ただし、フォースなしだとキツイぞ。

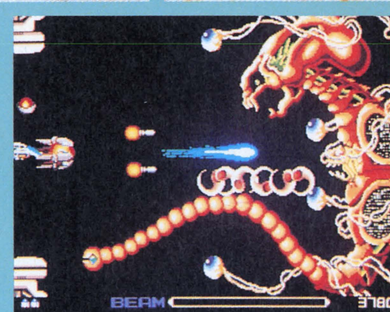




◀▲ひたすらこの位置で連射。敵が勝手に近づいて、勝手に死んでくれるのだ。

ボスキャラ楽勝法 1

ドブケラドプスの弱点は、中央部の顔（ＨＰは30）。
基本的には、尾と連射弾に注意しながら、波動砲を１発、2発と撃ち込めばＯＫ。
コツとしては、中央で波動砲を撃ち、上に逃げて連射弾をかわすようにするといいだろう。



●ピスタフ	500点	床に沿って移動し、放物線上にミサイルを撃ってくる。ＨＰは６。
●ゴンドラン	3,000点	計15個の砲台を持つ大型キャラ。弱点は青色の部分。弱点のＨＰは６〜10。
●キャンサー	300点	R-9に高さを合わせつつ接近、タマを撃ってくる。ＨＰは１。
●タブロック	800点	追尾ミサイルを撃ってくる。ＨＰは30と大きい。



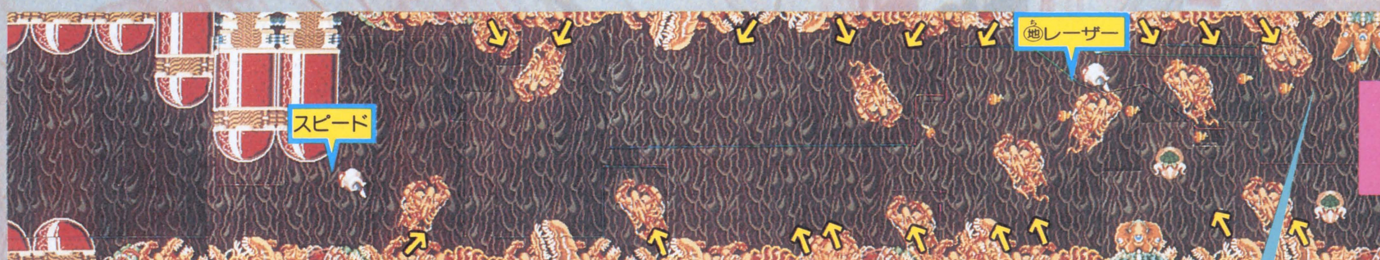
フォースを撃ちこみ、ひたすら連射！

もっとラクな撃破法は、顔にフォースを撃ち込むというもの。
右の写真の状態になれば、あとは連射のみ。
フォースから発射されるビームが、ドブケラドプスを５〜８秒で倒してくれる。
これなら連射弾に当たる心配もなくラクチンなのだ。



STAGE 2

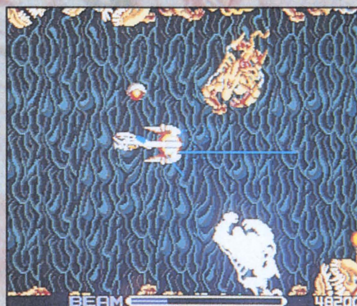
反射レーザーで、カウバーを同時撃破する



ステージ2の主な敵は、上下から出現する多数のガウバー。

反射レーザーをうまく使い、上下2機のガウバーを同時に撃破できるようになれば、あとはカンタン。

マップ中にガウバーの出現する位置を示しておいたので、参考にしてくれ！



出現前に撃て！

理想は、ガウバーの出現位置をおぼえ、出現前に撃破してしまうこと。

反射レーザーを3回撃てばガウバーは死ぬぞ。



バルドルは波動砲で撃て

バルドルはレーザーだと10発かかる。

まず、レーザーを5、6発撃ちこみ（その時下のガウバーも同時にねらう）、波動砲でトドメをさすと早いぞ。



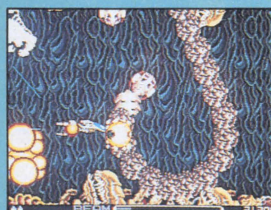


インスルーは中でかわす

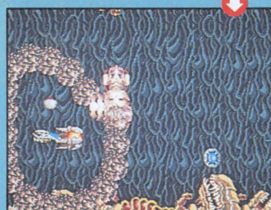
インスルーは撃っても殻がこわれるだけで、本体は不死身。だから、どうやってかわすかがポイント。

まずレーザーで殻をすべて撃破し、あとはインスルーの描く円の内側に入るようにするのが、もっとも安全！





◀後方合体にしておけば、ガウバーも安心。



ボスキャラ楽勝法 2 ゴマンダー

ステージ2のボスは、不死身キャラ、インスルーに守られたゴマンダー。

インスルーに触れないよう（殻の破片にも）注意し、弱点の眼をねらって攻撃しよう。

ちなみに、ゴマンダーのHPは8。好みに合わせて、下の2パターンの楽勝法を使い分けてくれ！



A ものぐさ高得点パターン



左下でインスルーをさける。約2分でゴマンダーは自滅する。

B 一撃必殺パターン



写真の位置で、眼に波動砲をブチこむ。一撃でスピードKOだ。

出現する敵キャラ

ガウバー 上下の壁から出現し体当たりしてくる。HPは10	**ウッキー** 左から右へ超高速で移動、体当たりする。HPは1。
バルドル ゾイドを次々とはき出す。HPは40。	**ゾイドII** ゾイドⅠから変身する。HPは4。
ゾイドI 壁をすり抜け、体当たりしてくる。HPは4。	**インスルー** 不死身キャラ。画面上を動きまわるイヤな奴。

STAGE 3

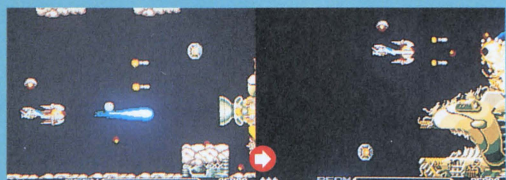
恐怖の巨大戦艦。回り込んで心臓を撃て！

ステージ3の敵は、約2画面分あろうかという巨大戦艦。30門以上の砲台を持ち、上下にゆっくりゆれながら、R-9に迫ってくる。

攻略のポイントとしては、砲台のタマをフォースでうまくさえぎること、戦艦に押しつぶされないようにすること（とろとろプレイしていると押しつぶされる）のふたつ。

攻略ルートとその場所での必勝ポイントは次の通りだ！

1 まずエンジン、そして上の砲台へ



まずメインシンジンを波動砲でこわす。そして上部の砲台を撃破。この時、対地レーザーユニットを取っておく。

トドメ！ 心臓部へ波動砲を一撃!!

ボスキャラ楽勝法 3



巨大戦艦の心臓部は、中央上部のピストン。先端の眼が開いた時に20HPのダメージを与えればOKだ。

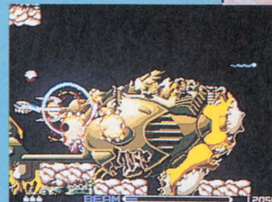
ピストン部分への近づき方は、対空レーザーを後方につけたまま、砲台をこわしつつ接近するのがベスト。

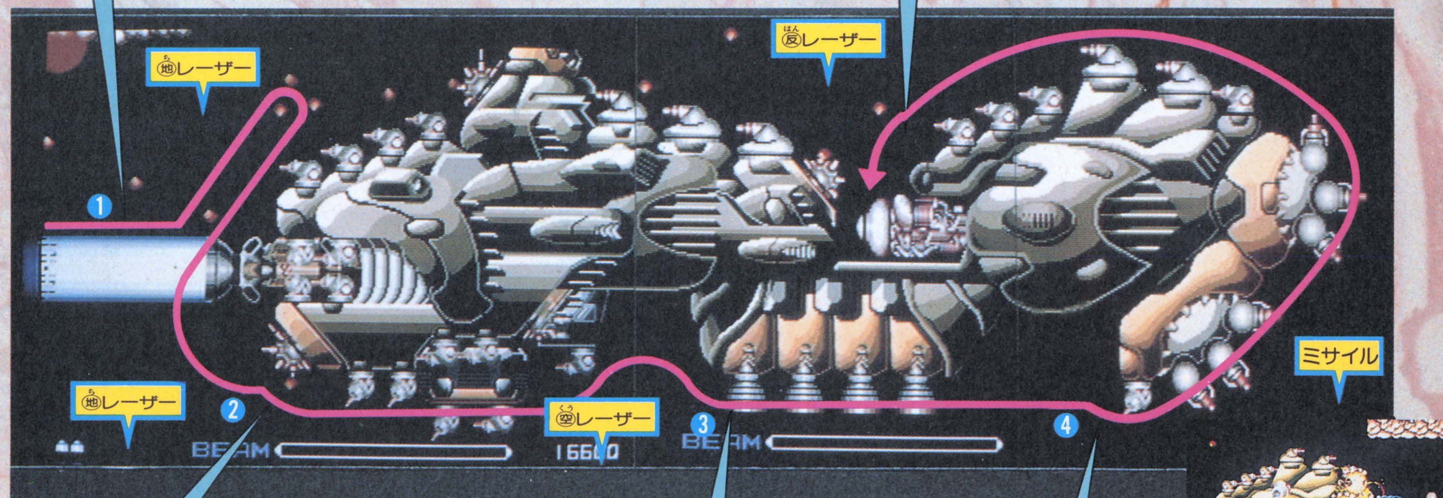
ピストンが放つタマをレーザーで粉砕し、チャンスを待って左の写真の位置へ。眼が開く瞬間に、波動砲をブチ込もう。

タイミングがよければ一撃で倒せるぞ。

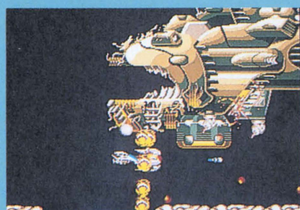
フォースをもう一度前につけてもOK！

波動砲のタイミングがむずかしい、という人は、フォースを前方につけかえ、対空レーザーで攻撃しよう。これなら確実!!





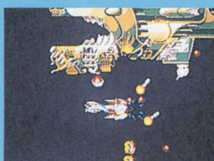
2 対地レーザーで砲台をこわす



戦艦の下に回り込んで、対地レーザーで砲台を攻撃。

敵の放つタマは、よけるより、フォースで吸収する方がはるかにラクチンだぞ。

※砲台より右に行くな！



生きている砲台より右側に行かないこと——これがもっとも安全な敵のタマの吸収法。もちろんフォースは前方合体!!

3 噴射口は対空レーザーで！



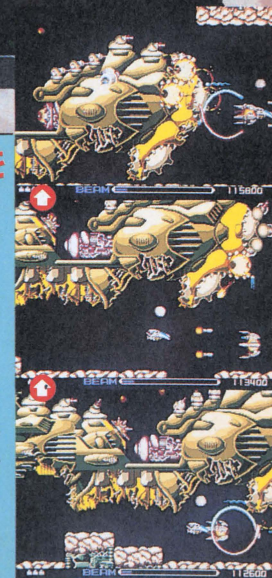
ここで対空レーザーにチェンジ。連射で噴射口をなるべく早く破壊し、前に出る。ここでノロノロするとツブされるぞ。

4 フォースをすばやく着けかえる！

ステージ3最大の難関ポイントがココ。

前側の砲台を2〜3基対空レーザーでこわしたら、フォースを分離。しばらく分離攻撃する。

そして画面の右端にスキ間ができたら、すばやく後方合体。砲台をこわしまくれ!!



STAGE 4

メカ細胞の嵐!! 対空レーザーで

最大の敵はスカルトロン

R-TYPEⅠの最後を飾るステージ4は、メカ細胞が大量に出現。R-9の行く手をガンとしてはばんでいる。

で、このステージの最大の敵は、メカ細胞をはきながら飛び回るスカルトロン。

こいつは場所によって動きが不規則な上に、スピードも速く、おまけにビーム1発では破壊不能。そのため、動きをおぼえ、あらかじめどこで撃つかを決めておかないと、とてもじゃないが倒せない、実にイヤラしいヤツなのだ。

ラクをしたいなら、対空レーザーで挑むこと（そのためには、当然、ステージ3を対空レーザーでクリアしなければならない）。

ここでは対空レーザー状態での闘い方と、途中で死んだ場合の再起法を紹介しておくから、参考にしてプレイしよう！

ここでフォースを後ろにつけかえる



ステージが前半は、フォースを前方につけ、敵をけちらしながら前進。

そしてこの場所（スカルトロンを2機撃破した直後）で、フォースを後方にチェンジしよう。

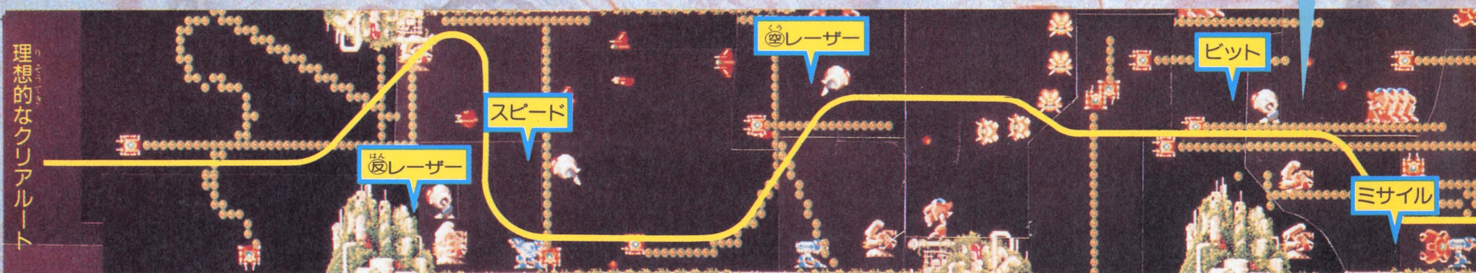
この先は、後方からの敵が多くなるぞ。



つけかえはすばやく!!

ステージ4では一瞬のスキも許されない。

フォースを分離すると同時に前方にダッシュ。すばやく後方合体だ。分離している時間が長いと、とても危険!!

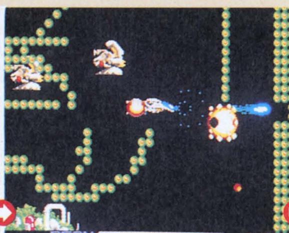


スペシャルアドバイス ステージの後半で死んじゃった場合は…

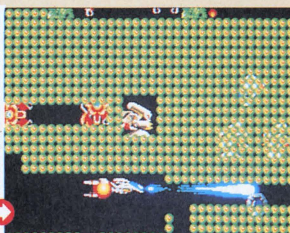




POWアーマーは必ず倒す。そしてすぐに後方合体しろ。



難関ポイント。スカルトロンを波動砲で倒しながら進め！



メカ細胞群の下の方を通過し、レーザーユニットを取ろう。

ステージ後半で死ぬと、再起はなかなかシビアー。

スカルトロンの動きをおぼえ、ひとつひとつ（時には2機同時に）波動砲で撃破。

着実に進みながら、途中のPOWアーマーでパワーアップしていくしかない。

途中の主な3つのポイントは、上の写真の通り。最後のメカ細胞群の中には、レーザーユニット2、スピード1、ビット1があるが、ここはムリせずレーザーユニットのみを2個獲得。反射レーザーで最後の敵、コンバイラーにアタックしよう！



敵をけちらしながら進め!!

画面の下で迎撃

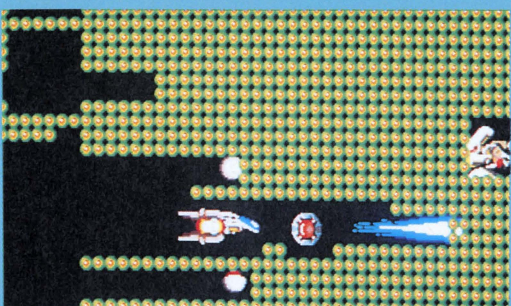
中盤の難関。ここでは画面の下にぐっと下がり、ビスタフたちを波動砲で、スカルトロンを後方対空レーザーで倒せ！

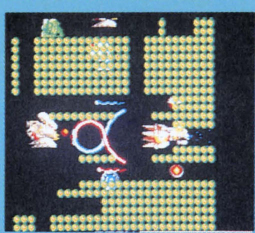
タイミングは微妙だから、何度か練習する必要あり。



迎撃するベストポジションはココ！前後で一気に敵を撃破しよう。

波動砲で道を切り開け！





対空レーザーを前につけかえたいところをガマンして、後方合体のまま進撃。

波動砲で道を切り開き、後方レーザーで背後から忍びよるゲルドを撃破。

反射レーザーは取らない方がボスとの対決で有利。

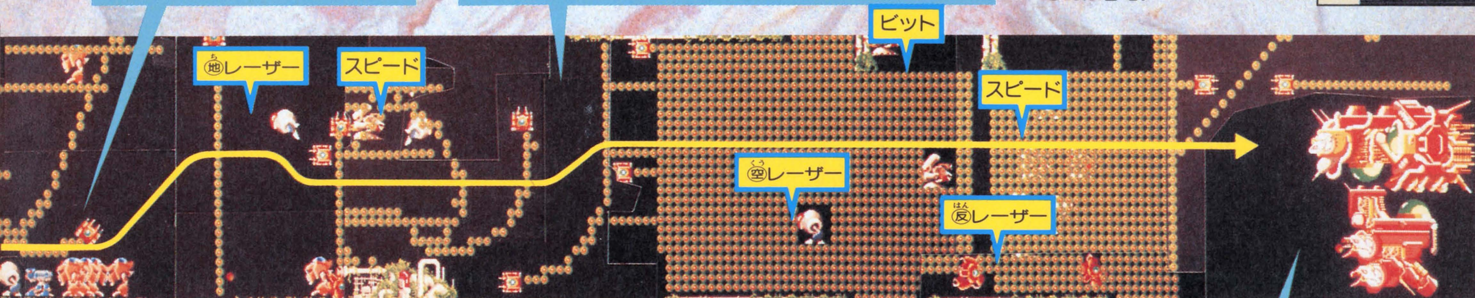
出現する敵キャラ

ゲルド 200点
メカ細胞を食べ、R-9に接近してくる。HPは1。

スカルトロン 400点
メカ細胞を出しながら、高速で飛び回る。HPは3～5。

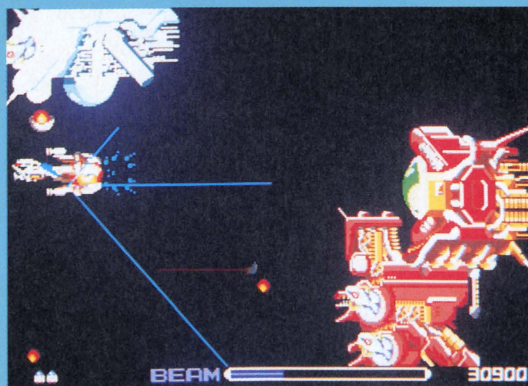
パタパタ
バグ
ピンク
ビスタフ
キャンサー

▶これらの5種類の敵は、ステージ1～3で出現している。そのページを参照のこと。ここでは省略。



ボスキャラ楽勝法 4

コンバイラー



コンバイラーは3機の宇宙戦艦の合体キャラ。弱点は分離時に現れる緑色の窓の部分で、それぞれHPは40。

基本攻略法は、しんぼう強くタマをよけながら窓が現れた瞬間に撃つ、というものだが、対空レーザーがあれば超カンタン。



左下で待ちぶせ → フォースをつっこんで連射 → 2機を撃破！

上の写真のように画面の左下で待ちぶせ、戦艦の中にフォースをブチ込むようにして連射（この時、機体がぶつからないよう、コンバイラーの動きに合わせて、少しずつ右に移動すること！）。

この方法なら、約3秒で3機のうち2機を撃破。あとは残った1機を波動砲で撃てばOK、というわけだ。

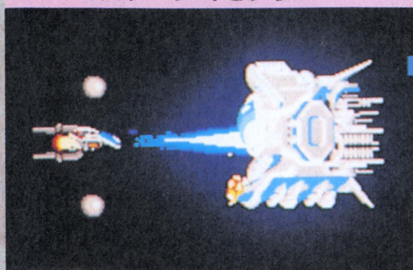
反射レーザーは、威力が少し弱いのでこの方法は危険。そこんとこを忘れないように！



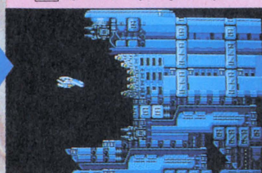
あとは波動砲で!!

まとめ R-TYPE I と II のつながりについて

ステージ4をクリア



Iのエンディング



パスワード出現

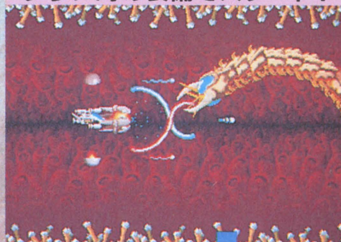


IIにパスワードを入力



入力画面は、セレクト＋ランボタンで呼び出せる。

クリア時の装備でスタート！



パワーアップしていれば、ムーラの猛攻も恐くないぞ。

ノーミスでIをクリアした場合は、ランボタンを押すと、いきなり2周目に突入できる。

2周目をクリアすると、エンディグののちにパスワードが出現。それをIに入力すると2周目の始まり！



◀この場合、保存されるのは、スコア、残機数、スピード、ビット、ミサイルの有無だけ。フォースについては0から出直しになるよ。

R-TYPE I IIの攻略法をひと通り紹介し終わったところで、ちょっとIとIIのつながりについて説明しておこう。

それぞれをクリアすると、エンディングののち、パスワードが出現。このパスワードによって、IとIIは右の流れ図のようにつながっている（パスワードの入力画面は、タイトル表示中に、セレクトボタンを押しながらランボタンを押すと出るよ）

パスワードによって保存されるのは、スコア、残機数、そしてR-9の装備の3つだ（ただし、IIから2周目のIに進む時には、フォースはなしになるので注意してね）。

ついでに1周目と2周目の違いについて触れておくと——

当然、2周目の方が敵の攻撃は激しくなり、特にタマを撃ってくる頻度は約2倍。

また、ゴンドラン、ゾイド、スカルトロンといった敵は、HPが4～20倍（！）にアップ。プロ中のプロのためのステージに仕上がっているようだ。

この2周目をクリアすると、真のエンディングが出るそうだからガンバッてね。

究極の移植ソフトをめいっぱい楽しもう!!

R-TYPE I IIは、みんなも知っている通り、去年ゲームセンターで超人気を誇った「R-TYPE」を、2枚に分けてPCエンジン用に移植したもの。

そこで、攻略法のおまけとして、ハドソンの開発スタッフから聞いた「R-TYPE」移植裏話を紹介すると——。

〝どっから見てもホンモノそっくりの完全移植版〟を作り上げるために、スタッフたちは約半年間、徹夜の連続。おどろおどろしい敵を始めとしたグラフィックはもちろん、プログラム的にもこまかなバグを含めて再現。必死になって作業中のプログラマーが「どうしてもこのバグが移植できない！」と叫んだ、なんていう笑うに笑えない話もあったそうだ。

もっとも苦労した点は、メモリーの圧縮。アーケード版はメモリーに制限がないが、PCエンジンの場合は、カードROMのため、当然制限あり。そのため2枚組の発売になったわけだが、苦労のかいあって、2枚ですべて収録、PCオリジナルキャラのおまけまでついた。

技術的に〝究極の移植〟と言われるR-TYPE、めいっぱい楽しんでくれよ!!



・オリジナルキャラのデザインは、ゲ・セン版スタッフも協力したぞ。



どっから見てもオリジナルそっくり！すさまじい出来の移植だぞ！

MEIJI
明治乳業

ビリッとやって、ニョキッとたべる。



ワンハンド・グリップアイス

新発売



Fruity Kid

明治 フルーティーキッド

オレンジ
グレープ
50円

6コ入り300円のマルチパックもどうぞ。



今月のPrincess

中山忍CHAN

●プロフィール



本名同じ。昭和48年1月18日東京生まれ。山羊座。15歳。趣味はスポーツで、バレーボールや陸上の好きな女の子。好きな色は白と茶。チャームポイントは大きな瞳。来月ドラマデビュー、9月頃にはレコードもでるから、みんな応援しようぜ！

今月のCafé

遊々人生



発売中
ハドソン
定価／4500円

懐かしのボードゲームのPCエンジン版。車に乗ってルーレットを回し、自分の人生を決めていく、アメリカ生まれのスゴロクゲーム。人生でのいろいろなイベントを通して、最後は大金持ちを目指す。とっても楽しいゲームだよ。

●この"プリンセス・カフェ"では、毎回フレッシュなアイドルを迎えて、PCエンジンをプレイしてもらうぞ！

今まで見られなかったアイドルの素顔がのぞけちゃうかも!?

クリッとした瞳が印象的な女の子

デビュー前の忍ちゃんをキャッチ！



中山忍

撮影:佐藤龍一　スタイリスト:中本明美
ヘアメイク:高橋ふみ枝

中山忍ちゃん遊々人生にチャレンジ!!

♥第1回めのCAFE（ゲスト）は、7月にドラマでデビューする、中山忍ちゃん。挑戦してもらうソフトは、PCエンジンの人気ソフト『遊々人生』だ。さて、忍ちゃんの遊々人生はどうなるかな？　期待を胸に、スイッチ・オン！



忍ちゃんはプロコースでスタート！ さて、どんな人生を歩むのかな⁉



それじゃ、さっそく『遊々人生』にチャレンジしてもらおうかな。まず、自分の車と人物を選ぶんだよ。

「えーと、赤い車とショートヘアの女の子にしようっと」

次は、コースを決めるんだけど、ビジネスコースとプロコース、どっちにする⁉　プロコースだとアイドルスターになるチャンスがあるけど、運が悪いと一生アルバイト人生になっちゃうかも……。

「もちろん、プロコース！　だってアイドルスターをめざしてるんだもん。このあとは、どうするんですか？」

あとは、ルーレットを回して、出た目の数だけ進んでいけばいいんだ。

「あ、すごろくみたい。車がコマのかわりだと思えばいいのかなぁ…」

そう、そのとーり。忍ちゃんが最初に出したルーレットの目は3。イチ、ニ、サン、学校の前でストップ！ちゃんと授業料を払って、よし、先へ進んでみようか。ところで、忍ちゃん、学校は楽しい？

「はい。女子高だから、あまり気をつかわなくていいし、友だちもみんなおもしろい」

次は職業を選ばなくちゃね。うまくアイドルスターになれるかな⁉



選んだ職業によって、給料も変わる。よく考えて選ぼう。

学校から、どこへ向かうのかな。じゃ、またルーレットを回してみようか。

「なんだか、ワクワクしちゃう。ほんとに何が起こるかわからないんだもん」

そう、普通のすごろくとかだと、いくつの目が出れば、どこに行くのか見えるけど、このゲームは何が出るかわからないよね。運をまかせて、次に忍ちゃんが出した目は9。あ——っ！　“才能をかわれてスターになる”のカードだ。

「うそみたい。まだデビューもしてないのに」

ほんと、すごいねー。忍ちゃんは、もちろん“はい”を選んでアイドルスターに。もう、将来が約束されちゃった感じだね。

「そんなことないですけど。でも、たとえゲームの中でもスターになれてうれしいな。私もがんばらなくっちゃ」

そうそう、その意気。忍ちゃんだったら、まちがいなくスターになれるよ。こんなに運がいいんだから。





いきなり“プロポーズ”のカード 初恋だってまだしてないのに……

スターになった忍ちゃん。デビューしたらどんなスターになりたいのかな。やっぱりアイドル歌手？

「歌もうたいたいですけど、どちらかというとお芝居をやりたいんです。でも、たくさんお勉強しなくちゃいけないですね」

忍ちゃんだったら、ぜったい大スターになれるよ。PCエンジンスペシャルも応援するし。

「どうもありがとうございます」

……てなわけで、気がつくと、プロポーズの画面に。さあ、どの人にプロポーズする？

「え——、どうしよう。私、まだ初恋もしてないんですよ」

まあ、ゲームだと思って、気楽にプロポーズしてみたら。ことわられることもあるけど、気にしなくていいからね。

「それじゃ、この人にしよう」

はたして…おっ、教会の前についたぞ。“全員ストップ！結婚！おめでとう！”やったね。出た目の数だけ、みんなからお祝いをもらえるんだ。

「うれしいけど、私にはちょっと早すぎますよね」

さて、これからどうなるかな？



めでたく教会で挙式。みんなからお祝いをもらわなくっちゃね！

もしかして忍ちゃんはお金もうけの天才!? 株でも大当たり！

最後に大金持ちになって、のんびりくらすことがこのゲームの目的だから、お金をたくさんためておかなくちゃね。

「そうですね。株のことはよく知らないけど、やっぱり買っておいたほうがいいですよね。買っちゃおうっと」

このあと、すぐに株が上がって、3枚も株券を持っていた忍ちゃんは、いっきに大金持ちに！ ほんと、「やったー！ ついてるじゃん！」っていいたくなるよな。

「うそみたい。こんなにうまくいっちゃっていいのかな」

もちろん。ついてるときって、いいことばかり続くもんだよ。

「そうですね。私って何か最近すごくついてるみたい。好きな高校に入れたし、お仕事も決まったし」

株だけじゃなく、“マンガ大賞”にも当選して、どんどんお金が増える忍ちゃん。



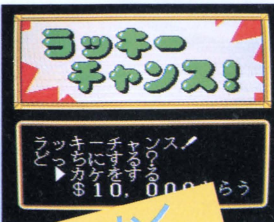
株券を持っていれば、こんなチャンスだってあるぜ。



ラッキー!! 株でもうけちゃったヨ！



ラッキーイベントの1つ。ほかにもたくさん収入の道があるんだ。



カケをするか、お金をもらうか。持ち金と相談して判だんしよう。



競争相手のお金をもらったり、相手を15マス戻したりできるカードだ。

忍ちゃんの競争相手は、コンピュータ。でも、強運続きの忍ちゃんに、コンピュータもビックリ!? ところが、いきなり“し返し”カードをひいた、コンピュータ。不幸は突然やってくるのだった。

「この“し返し”って何ですか」

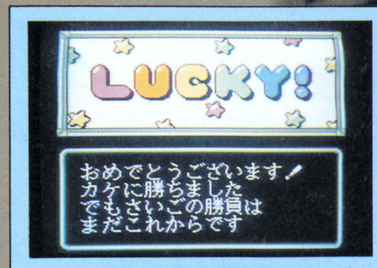
えー、それはね……（いきなり小声になる記者であった）。今まで運のなかった人。ここでは、相手のコンピュータだけど、その人が運の強い人にし返しできるカードなんだ。

「エ——ッ！ そんなのヒドーイ！ あっ、コンピュータにお金をとられちゃった。せっかくたくさんためたのに〜〜」









人生の分かれ道、最後の大勝負だ！ さて、忍ちゃんの運命は……

やったあ～ 勝利者だ!!

突然のアクシデントに気を落としてた忍ちゃん。でも、ほんとの勝負はこれから。まだチャンスはあるよ。

「はい。がんばります。このくらいでくじけてちゃ、芸能界でやっていけませんから」

さすがっ！　その意気ごみでいかなきゃね。そうしてるうち、とうとうゲーム最後の大勝負、運命の分かれ道に到着してしまった。

エーッ、どうしよう。こまっちゃったナ。

どうする？　ここで全財産をかけて勝負する？　もし負けたら、余生を開拓地ですごすことになるんだけど。

「大勝負、やってみます！」

そうこなくっちゃ。よーし、何番にかける？

確率は10分の１。かなりきびしいかもしれないが、忍ちゃんは「しのぶのし」「４」を選んでルーレットを回した。

……クルクルクルッ……。ルーレットがしだいに動きを止めていく。息をのむ一瞬、８、７、６、５……４。

「ワーッ、ヤッター――！」

みごと、ルーレットは「４」で止まったのだ！　これには取材スタッフの全員がビックリ！　すごい強運の持ち主だ、これなら大スターまちがいなしだね。

「自分でも信じられない。この運をなくさないようにがんばります。みんな応援してね！」



◀ゴール!!　人生の勝利者だけが味わえる感動をかみしめよう。

♥忍ちゃんのゲームメモ♥

『遊々人生』とても楽しかった。絵もすごくキレイだし、私もPCエンジンがほしくなっちゃった。



中山忍CHAN FINISHインタビュー

――忍ちゃん、どうもお疲れさま。どうだった、最後までゲームやってみて。

忍　もう、すっごくおもしろかった。出てくるキャラクターもカワイかったし。

――最後のカケで当たったとき、どうだった。みんなもビックリしてたよね。

忍　もしかしたら…っていう気持ちはあったんです。でも、まさか当たっちゃうなんて…。

――ところで、忍ちゃんはテレビゲームとかやったことある？

忍　弟がファミコンを持ってるんで、スーパーマリオはやったことあります。

――どう、おもしろかった？

忍　はい。でも、ぜんぜん先に進まなくって困っちゃう（笑）。

――PCエンジンって、絵がすごくキレイだったでしょ。

忍　ええ、あの空をピューッと通りすぎていく“魔法使い”も楽しかった。

――忍ちゃんの趣味は何かな？

忍　大好きなハウンドドッグの音楽を聞いたり、新井素子さんの本を読んだりすることです。

――SFとか好きなの？

忍　はい。夢のある世界がおもしろくって。

――じゃ、最後に読者のみんなにひとこと。

忍　ドラマも歌も一生懸命がんばりますので、みなさん応援してくださいね。

PCエンジンスペシャル
発刊記念

オーストラリアツアー大募集!!

「冒険!! オーストラリア遊び塾」

大自然がキミを待ってるぜっ!!

PCエンジンスペシャル発刊を記念したツアーだ。今年の夏は、オーストラリアで過ごしちゃおう! 出発は7月29日、7泊8日のビッグなツアーだ。

現地では"ミニトライアスロン大会"や、英会話ゼミナール、野外体験など、楽しいイベントがいっぱい!
話題のレジャー博を見学することもできる。

キミたちの泊まる『キャプリコーンイワサキリゾート』には、海、森林、草原などがそろっている。南太平洋に面したビーチで、マリンスポーツを楽しむこともOK! 費用も格安だし、ぜったい参加しなくちゃね。

このツアーに参加したい人は、68ページからの応募方法をよく読んで応募しようぜ!







7月29日成田発

期間	7月29日(金)〜8月5日(金) (7泊8日、東京・成田発)
場所	ブリスベーン、シドニー、キャプリコーンイワサキリゾート
参加費用	298000円 (全日3食付、宿泊費含む)
定員	100名 (希望者が定員になりしだい締切り)

主催/日本交通公社海外旅行札幌支店　協力/(株)ハドソン、小学館コロコロコミック、テレビ東京『冒険テレビ!!遊び塾』
協賛/カンタスオーストラリア航空、キャプリコーンイワサキリゾートその他

■高橋名人もツアーに参加するぞ!

このツアーには、テレビ東京系『冒険テレビ!!遊び塾』のスタッフも同行する。もちろん、高橋名人、ウガンダ、引田智子ちゃんも参加する。テレビで、8月23日、8月30日放映される予定だ。

参加方法については
68ページを見てネ!

 〈問い合わせ〉 JTB海外旅行札幌支店
(0120)150307 (無料のフリーダイヤル)

BUSICOM

♥相性と運勢の星占いアストロ-V★

アストロ-Vは、
2020年12月31日まで毎日毎日の運勢
気になる人との相性を詳細に占う
いま最も新しくて本格的な
コンピュータ星占い機。

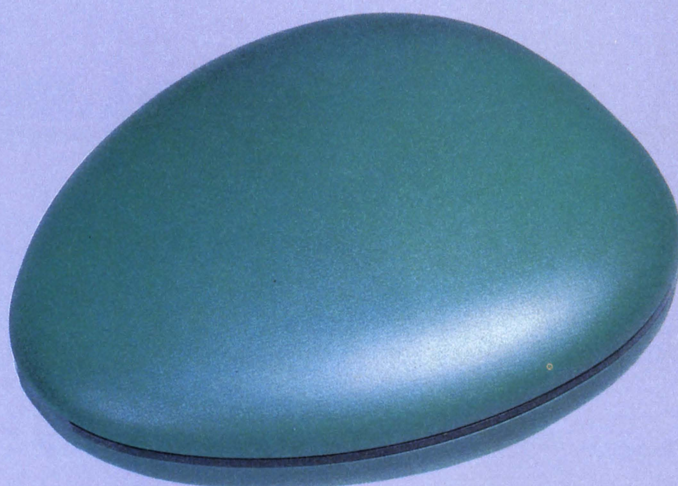
〔主な特長〕

- アストロ-Vは誕生日に4つの惑星(太陽、水星、金星、火星)が12星座中のどの星座に位置していたかで個々の生まれ持った性格を判断する占星術機です。
- 生年月日を入力するとアストロ-Vが自動的にその人の星座を選び出します。
- 2020年12月31日までのすべての日の運勢が占えます。
- 相性占いの時、あなたと本質的に相性の良い星座と相性の良い星座とが表示されます。
- 結果の良否は★、♥の数で表わします。
- サイズ:9.5×8.5×2㎝　重さ:76g

コンピュータ西洋占星術

標準小売価格
¥6,000









ビジコン株式会社
〒110 東京都台東区台東1丁目1番14号 千代田機工ビル6階
電話(03)835-9031代 担当:長谷川

楽しい家庭料理の世界をひろげる
ハウス食品

伊藤智恵理

おいしいから、仲間に入れてあげよう。



オレンジ、ブドウ、
ピーチ、グレープフルーツ
チェリー（一部地区を
のぞいて発売）

各120円



自然を大切にしたら、そのままおいしくなりました。

新登場のハウス フルーツ・イン・ゼリーが、もう、人気者になっています。やっぱり、世界中のよい木、よい人、よい自然に育てられたフルーツが、もぎたてのみずみずしさそのままに、たっぷり入っていたのがヨカッタのですね。それに、光も空気も通さないハイレトフレックス容器に入っているから、一年間いつでもおいしく食べられるのが、ウケたみたい。チエリちゃんもそれにあやかって、毎日1コずつ食べているんですと。

お育ちは、味にでる。
フルーツィンゼリー



PCエンジン特別救助隊

●ゲームに行き詰まったキミを助ける特別救助隊。途中でピンチになったら、まずココを読もうぜっっ!!

今回の特別救助隊は2本立て。まず最初は、RPG編。PC EngineでRPGっつったら、やっぱしコレだよね!!



邪聖剣ネクロマンサー

ハドソン	4500円	発売中

復活のための4大アイテムはここにある!

この『ネクロ』には、大事なアイテムが4つあるんだ。いずれも、ネクロマンサーを復活させるために、なくてはならない超重要アイテム。

ここでは、特別救助隊の結成を記念して、いっきに全アイテムを大公開してしまうぞ! でも、アイテムがわかったからってすぐ取れるモンじゃあない! さらにくわしいことは、これからのページでジックリ紹介するからシッカリ見てねっ!



なまえ	HP	MP
たかひろ	316	49
ライム	259	114
ロミナ	167	34

たかひろ
ライム
たかひろ
ライム
ロミナ

たかひろは、たからのはこをあけた
ヒルトのせいはいが、はいっている
だれがもつのか?

ダウルー島の洞窟の中、一番奥に最初の聖杯が隠されている!



はなす まほう
どうぐ そうび
さがす つよさ

あなたのようなかたが、きたときのために
ひみつのたからといわれる、ブリムのせいはいを
まもっていたのです。

ブロアイの王様が持っている。ただし、『ごほうせい』が必要だぞ!



そうだ、わがいえに、だいだいつたわる、
エギノスのしょを、おわたししよう。
そなたのような、ゆうしゃにこそふさわしいはず。

パタゴニアのハルモニアの町。この王様がくれるアイテムだ。



はなす まほう
どうぐ そうび
さがす つよさ
たかひろ
ライム
ロミナ

たかひろたちは、しゅういをみまわした
レイドのせいはいをみつけた
だれがもつのか?

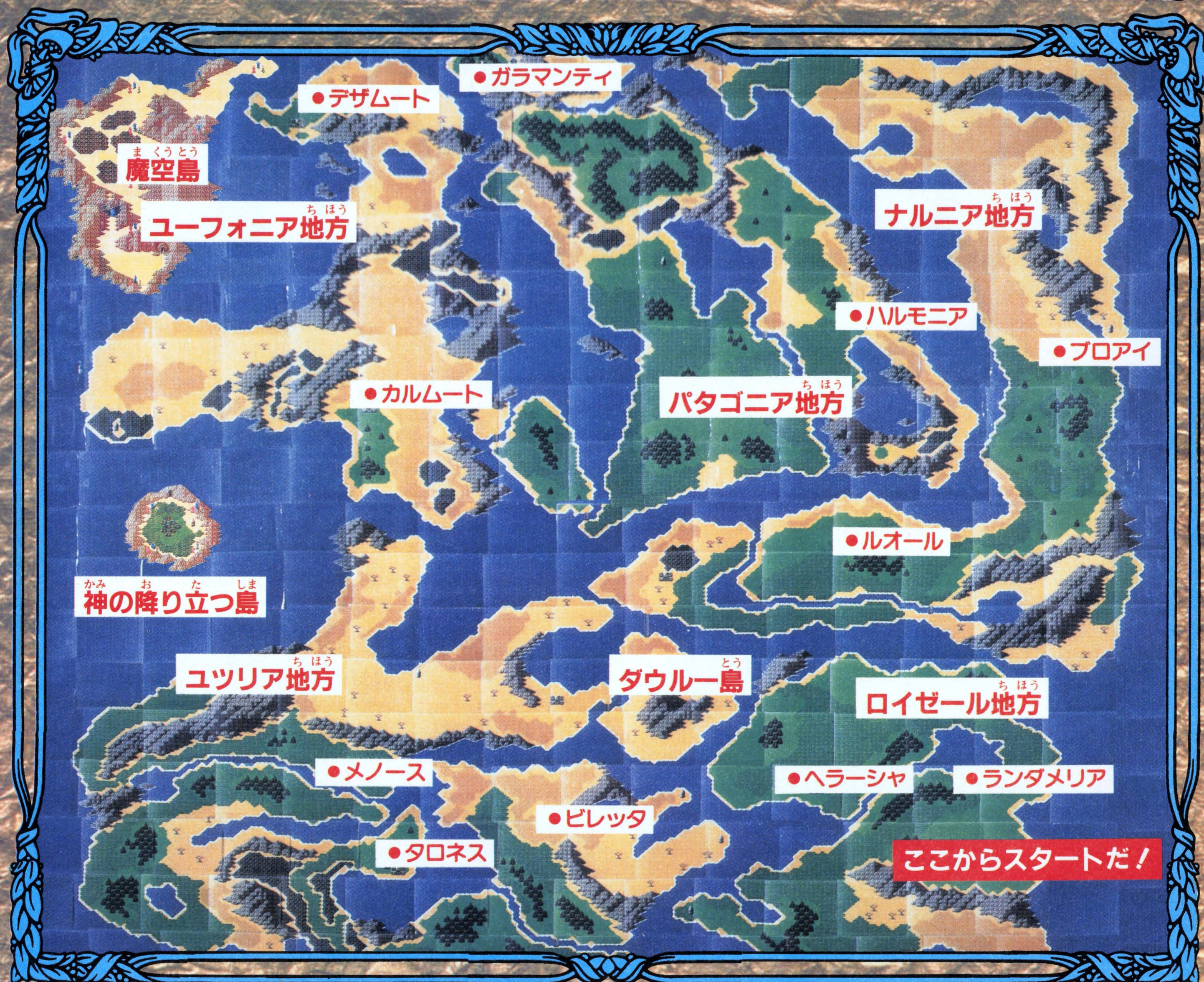
ユーフォニアの湖のほとりにある。占い師に水晶玉を届けてから行け。

ってワケで、特別救助隊の第1回目のお仕事は、『邪聖剣ネクロマンサー』。コレって、けっこう敵が出てきて進めるのが大変なんだよねぇ。でも、そんな中でガンバってるキミには、きっと役立つ情報が載ってるハズだよ~~~ん!



目的地が一発でわかる

写真版イシュメリアマップ



強敵！ 難所！ キミは冒険を全とうできるか!?

『その昔、神と悪魔の戦いがあった。長い戦いの果てに、神は邪聖の剣・ネクロマンサーを打ち上げ、悪魔を魔空界へと追いやることに成功した。だが、ネクロマンサーのあまりの力を恐れた神は、それを3つに分け人知れず隠したのである。

やがて時がたち、地上には人々が暮らすようになった。それがイシュメリア王国である。しかし、時の流れは悪魔たちの力を復活させるのにも十分であった。悪魔は、イシュメリアの人々を次々に襲い、ついには王までもその手にかけた。

人々はなすすべもなく魔物にやられていったが、その中から1人の若者が立ち上がった。』

っていうのがこのゲームのストーリー。邪聖剣を復活させ悪魔を倒すのがキミの目的だ。

そこでます、本邦初公開！「イシュメリア写真版完全マップ」の登場だ。冒険するためには、その世界を知らないとね。

冒険は、右下のランダメリアからスタートして、左上の魔空島まで行くのだ。強敵が続出するから、気を引き締めて冒険しようぜっ！



地域別冒険ポイント

魔空島までの長い道



ロイゼール　2人の仲間を選んで冒険にスタート!!

ゲームは、ロイゼール地方のランダメリアから始まる。まず、お城で仲間を選ぼう。仲間は、それぞれの話をよく聞いて選ぼうね。どんな仲間でも最後までは行けると思うけど、2人とも魔法が使えるヤツを選んでおくと、冒険がだいぶラクになるよっ！　仲間がそろったら、武器を買いレベルをあげよう！



◀最後まで重要なバーンの杖は、ランダメリアの南にあるほこらでもらうことができる。

なまえ　HP　MP
たかひろ　53　20
ライム　53　16
ロミナ　41　14
たかひろは、たからのはこをあけた
スターサファイアが、はいっている
だれがもつのか？

▶バーンの杖にかかった呪いを解くのに必要なスターサファイア。天空の城に行くときも使うぞ！

この地方で大事なことは、バーンの杖とスターサファイアを手に入れること。ヘラーシャの北の洞窟で杖の呪いを解いてもらい、レベル10になったらユツリアに行こう!!

ユツリア　ヒルトの聖杯を取れ！

ユツリアに来たら、タロネスやメノースの町を拠点にレベルアップ！　まずここでは、ビレッタとタロネスの間にある洞窟で力の印を取っておこう。



◀ダウル一島の一番奥にある『ヒルトの聖杯』。これを取るためには、水の精の『さざなみの鐘』が便利だ。

タロネスの町では、水の精・ミリオネラに会える。彼女に、タロネスの南西の洞窟にある『女神のリング』、メノースの洞窟にある『女神の飾り』を渡すと『さざなみの鐘』をもらえるぞ。ただし、両方の洞窟とも強敵ばかりなので、充分強くなってから行こう！

さて、準備が整ったらダウル一島に行って『ヒルトの聖杯』を手に入れよう。

ナルニア　第2の聖杯を手にいれ、情報を集めるのだ！

ルオールの町に着いたら、これから先の敵にそなえて装備や魔道書を買っておこう。だいたいここに来るためのめやすは、レベル20ぐらい。ここでは、『ブリムの聖杯』『マジカルキー』『ごほうせい』が手にはいるぞ！



◀ブロアイの北の洞窟に、『ごほうせい』がある。ただし、強敵と戦わなきゃならないぞっ！



▶『ごほうせい』を取ってからブロアイに戻ると、王様から『ブリムの聖杯』をもらえるよ。

この地方では、ルオールよりも、ブロアイを拠点にして戦ったほうがいいよ。このへんでレベルを上げ、レベル24ぐらいになったら『ごほうせい』を取りに行こう。また、『マジカルキー』は、かなり遠回りしなきゃ取れないので『薬草』を持っていこう!!

パタゴニア　エギノスの書、ミゲルグッズなど重要アイテムがある!!

だいぶ敵の本拠地も近くなってきたって感じで、かなりの強敵が出てくる。このパタゴニアでは、ネクロマンサー復活の方法が書いてある『エギノスの書』を手に入れよう。

また、ハルモニアの町の南には、天空の城へのワープポイントがある。ここは、強敵ばかりだが、強力な防具が隠されているぞ！



◀『エギノスの書』をもらうためには、ダカル島のミランダを人間に戻さなくてはならない。



▶天空の城。ネクロマンサーなしでここにくるときは、とにかく、逃げて逃げて逃げまくろうっ！

ユーフォニア　ついにネクロマンサー復活!!

ダカルの島の隠し通路を抜けると、最後の大陸・ユーフォニア。ついに、3つめの聖杯が手に入り、ネクロマンサーが復活するぞ！　ただし、神の降り立つ島へ行って祝福を受けないと強力な武器にならないのだ！



◀3つの聖杯と『エギノスの書』をそろえて、カルムートの西の洞窟で賢者に会うのだっっ！



▶賢者のいた洞窟の隠れ通路を抜けると、神の降り立つ島だ。ほこらで、祝福を受けようぜ！

ネクロマンサーが復活したら、バシバシ敵をやっつけてレベルアップにはげもう。また、デザムートの廃墟に行って、『バーンの杖』をパワーアップしてもらうのもわすれずに！

レベル　L、40以上で魔空島へ突撃!!

レベルが40以上になったら、いよいよ魔空島に突入だ。デザムートの西の岬でバーンの杖を使おう。魔空島では、エルネリアにHP、MPを回復してもらってから、最後の洞窟に向かおう！

たかひろ
こうげき　まほう
ぼうぎょ　どうぐ
たいれつ　にげる

なまえ	HP	MP
たかひろ	827	112
ライム	661	315
[illegible]	647	132

まくうおうアザトースが、あらわれた！

いかにアイテムを捨てるかが、最重要ポイント!!



このゲームって、けっこうアイテムが出てくるんだよねぇ。でも、持てるアイテムは1人につき8コまで。この中には装備も含まれているので、すぐにアイテムがいっぱいになる。新しいアイテムをみつけても、もう持てないっ！　なんてことになっちゃうのだ。とくに、ネクロマンサーを復活させるまでがキツイぞ！

右に、アイテムを捨てる時期を載せておいたので、用なしアイテムはこまめに売るか捨てるかしておこう!!　そうしないと、新しいアイテムが取れなくなっちゃうぞ！

たかひろ　う
ライム　び
ロミナ　さ

✤ヘルム
やくそう　4
✤ちからのしるし
✤チェーンメイル
✤シーマシルド
バーンのつえ
✤ブレード
さざなみのかね

なまえ	レベル	HP	
たかひろ	19	316	
ライム	18	259	114
ロミナ	19	167	34

毒消し草
誰かが、バルーの魔法を使えるようになったら、もう必要ないだろう。

たいまつ
これも、グラレムの魔法で代用できる。魔道書を買ったら、もう売ってしまおう！

きつけ薬
敵に眠らされたときに使う薬だが、ほとんど使うことはない。買わなくてもいいぞ。

飛行石
洞窟から脱出したり、町に戻ったりする便利アイテム。ゲルニダンの魔法があればいらないよ。

スターサファイア
バーンの杖の呪いを解くとき、天空の城に行くときに使う。天空の城がすめば、もういらない。

古文書
ヘラーシャの町で手に入る。これは、書いてあることを覚えれば、捨ててしまってOK！

カギ
1人で4本まで持てる。宝箱や扉を開けるのに必要。マジカルキーがあればいらない。

魔よけの水
敵の魔法をはねかえす、ラミールの効果がある水。ラミールの魔法を手に入れるまでは便利だ。

さざなみの鐘
ハイドラ一族を確実に眠らせる。ガラマンティの近くまでは持っているようにしよう。

ごほうせい
勇者のあかし。ブロアイの町で情報を聞き、聖杯を手に入れたら捨ててしまおう！

●最後まで役立つアイテム

薬草
回復力がかなりあるので、最後まで使えるぞっ！

バーンの杖
魔空島に行くのにも必要。魔空島の敵にも効果的だ。

魔法の羽根
MPの上限が上がる。魔法を使うキャラに持たせておきたい。

力の印
攻撃力の上限が上がる。なるべく全員に装備させよう！

ENCOUNT

「だぁぁぁぁ〜〜っ！　もぉっ!!　なんでこんなに出てくるんだよほぉぉ！」

って、叫んでしまいたくなるくらい敵がいっぱい出るんだよね、このゲームって。そんな中でも、思わず画面にケリを入れたくなるようなイヤ〜〜なヤツ10匹を大紹介！

コイツらとの戦いは、どうしても避けて通れないから、ここに書いてあることをよおく頭に叩き込んで、ひたすら頑張って戦うのだっっ！



いやな敵ベスト10!!

1位　ツァトゥグア



ベスト10の上位は、やっぱり、魔空島洞窟の4ボス。その中でも、一番いやだったのがコレ。やたら体力があるし、攻撃力も高い。バラムの魔法は必需品だ。

3位　ヨグソトース



エルサーバや、シリバの魔法をガンガンかけてくる。コイツと戦うときも、やはりラミールの魔法がいるぞ。シリバをはね返して、眠ったときがチャンス。

2位　ナイアラトテップ



魔法攻撃がきびしい。キルエやエルサーバの魔法を使ってくるので、ラミールの連続がけが必要になってくる。MPは大丈夫かな？

4位　パストゥール



通常の攻撃力もまあまあのうえ、魔法攻撃もしてくる。主人公は武器で戦い、後ろ2人はバラムとラミールの魔法で援護しながらやっつけよう！

魔道書は、よく考えて持たせようね!

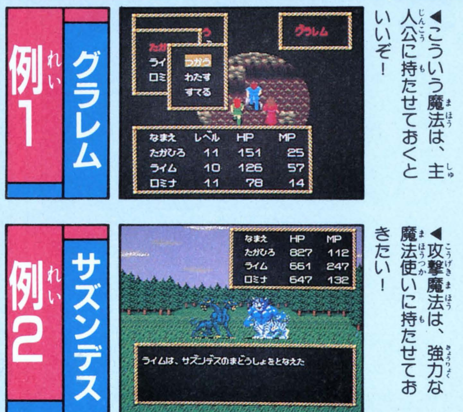
「ネクロマンサー」にでてくる魔法は、魔道書ってかたちをとっているんだ。つまり、ひとつの魔法につき1冊の魔道書が必要。しかも、魔道書は1人7冊しか持てないのだ。だから、どの魔道書を誰に持たせるかがとっても大事!

たとえば、魔力は強いけど攻撃力のあまりないライムなんかには、強力な攻撃魔法を持たせておきたいし、グラレムやバルーなんていう、戦闘中にあまり使わない魔法は主人公にでも持たせておけばいい。

また、魔道書は仲間に渡すこともできるので、体力回復魔法は何人かでつかえるぞ。







◀こういう魔法は、主人公に持たせておくといいぞ!

◀攻撃魔法は、強力な魔法使いに持たせておきたい!



ネクロマンサー最大の難関
覚醒の言葉を間違えないために!!

このゲームやってて、一番アタマにくるのが"覚醒の言葉"を間違えたとき!なんたって、それまでの何時間かが一瞬のうちにパァーになっちゃうんだもんね。しかも、「ネクロ」の覚醒の言葉ってぇのが、いろんな字がまじっててやたらまちがえやすい。

そこで、覚醒の言葉を間違えないようにするための必勝法を伝授しよう!!

1 何回も確認して書く

まず最初に、一番手軽にできるのが何回も確認して書く方法。確認するときも、目で確認するんじゃなくて必ず声に出して確認するようにしようね。また、覚醒の言葉のカタカナの文字を書くときは、文字の上に点をつけておくと、間違えにくいぜ。くどいくらい何回も確認するのがコツだ。



2 ビデオに録画する

いまや、ビデオデッキはほとんどの家庭にあるそうだ。そこで、このビデオを利用して覚醒の言葉を記録しちゃおうっていうのがこの方法。PCEngineをビデオにつなげばOKだ。ただし、ビデオテープのカウンターをしっかりメモしとかないとどこに録画したかわかんなくなるぞ!



3 最新テクノロジーを使う!

さらにお金に余裕のあるひとは、ビデオプリンターっていう機械を使うのもいいかもしれない。これは、画面をあっというまにプリントアウトする最新メカなんだ。これを使えば、もう覚醒の言葉もこわくない。

ただ、値段がちょっと高いのが問題。カラーのヤツで、20万円ぐらいするのだ。



5位 リーパー



出だしで苦労するのがコイツ。仲間をどんどん呼ぶので、魔法やバーンの杖で早めにやっつけよう。

6位 グフトタイタン



魔空島あたりに出てくる、最強の巨人族だ。攻撃力もなかなかすごいが、毒がやっかい。バラムをつかおう!

7位 ミスト



ダンテの魔法で、こっちのMPを吸い取ってしまうとんでもない敵。まっ先に倒そう。

8位 グリフォン



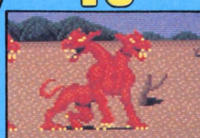
仲間をとばしてしまうはばたき攻撃がある。強い仲間を飛ばされてしまうと、残った仲間が、袋叩きになってしまうのだ。

9位 モズマ



『ごほうせい』を取りに行くと出会う。洞窟の老人に話かけるときは、くれぐれも体力を満タンにしておこう。

10位 ダーベロス



強いやつになると、吹雪や炎を吐いて攻撃してくる。早めにやっつけておきたい。

SPECIAL RESCUE TEAM
SRT

困った時の必須アイテム

ネクロマンサーQ&A

悩んでいるキミに教える攻略アドバイス

Q バーンの杖を取ったけど、使えません。どうしてですか？

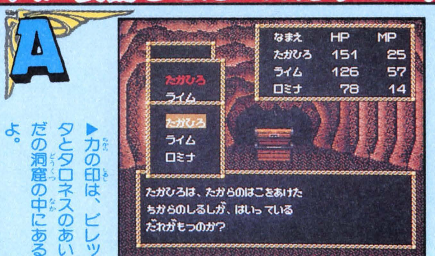
A キミは、ちゃんとバーンの杖の呪いを解いてもらったかな？　もしまだなら、ヘラーシャの町の北にある洞窟、この中にいる老人に杖の呪いを解いてもらおうっ！
ただし、杖の呪いを解くためには、スターサファイアが必要。このアイテムも、この洞窟の奥にあるので、必ずみつけるようにねっ！



◀スターサファイアをみつけたら、この老人のところへ行こう。バーンの杖にかかった呪いを解いてくれる。これで杖が使えるぞ！

Q 力の印って、ウレシイアイテムだね。3人に装備させたいんだけど…。

A



▶力の印は、ピレッタとタロネスのあいだの洞窟の中にあるよ。

うん、大丈夫。ちゃ〜〜んと全員に装備させることができるんだ。まず、洞窟で力の印を取ったら、町に戻って宿屋に泊まろう。ここで覚醒の言葉を聞いたら、しっかりメモして電源を切ろう。このとき、くれぐれも覚醒の言葉を間違えないよう。再び電源を入れ、さっきの覚醒の言葉で冒険を再開。洞窟に行くとまた力の印が。これを繰り返せばOKだ！

Q 古文書にあった洞窟って、いったいどこじゃい!?

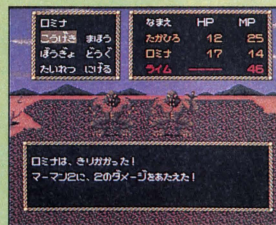
A えーと、これはメノースの洞窟のことだな。古文書の文面は、ちゃんと覚えているかな？　そう、メノースにある女神、その北に秘密を隠すって書いてあったよね。メノースの女神は、町に入ってちょいと左の奥。そこからまっすぐ北に行く。ありゃ？　壁だ！　だからといって壁を調べてもダメ。壁の向こうにあるんだよん。



◀メノースの村の地下への入口はここにある。ここで"さがす"にしてみよう。中に入るときは、装備を固めてからにしようぜ！

Q ユツリアに行ったけど、すぐに死んじゃうの!!　どーしてっっ？

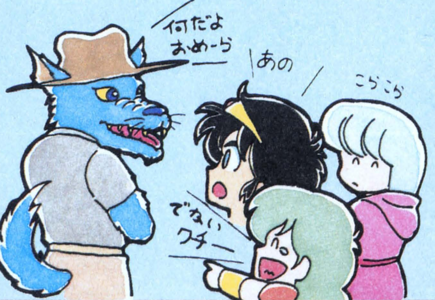
A 「へへへっ！　バーンの杖も使えるようになったし、次はユツリアだーい！」って喜んでユツリアにいっちゃったんでしょ。ロイゼールからユツリアに行くと敵がぐーんと強くなってるから、きちんと装備を固めてレベルアップしてからじゃないと、そういうことになっちゃうんだ。
ユツリアに渡るためには、主人公のレベルが10ぐらいになってからのほうがいいぞっ！



◀レベルがたりないと、敵にやられてさんざん！　しかも、このへんには、毒の沼地もあるのだっ！

Q タロネスの町で、通してくれない人がいる。どーすればいいのかなぁ？

A この町には、人間にまじって敵が入りこんでいるんだ。だから町の人もよそもののキミたちを警戒してるってわけ。まずは、その敵をみつけてやっつけてしまおう。そうすれば、町の人だってキミたちのことを信頼して通してくれるよ。無愛想なやつに2回話かけてみようぜっ！



Q やっとブロアイに着いたけど、みんな冷たい！　なぜっっっ!?

A そーだよねえ。せっかく苦労してたどりついて、さあ情報聞くぞっと思ったら誰も話してくんないんだもんね。ところで、この町の家の中でごほうせいのことは聞いたかい？　そお、この町で情報を聞こうと思ったら、勇者のあかし・ごほうせいが必要なんだ。ごほうせいは、ブロアイの北の洞窟の老人が持っている。これを持っていると、店の値段も安くなるんだぜ！



◀町の人に話かけてみてもこのとうり。でも、店なんかは、ちゃんと物を売ってくれるかられ。

Q なかなかレベルが上がらん！ カンタンにレベルアップする方法は？

A なにいってんの！ そんなうまい話、あると思う？ えっ、思うって！ それじゃぁしかたがない、とっときのヤツを教えちゃおう！ 洞窟だよ。それも、すでにクリアしたところの洞窟。ここにはいって敵をバキバキやっつければ、やられる心配も少ないし、同じエリアの地上で戦っているよりもずっと効率がいいぞっ！

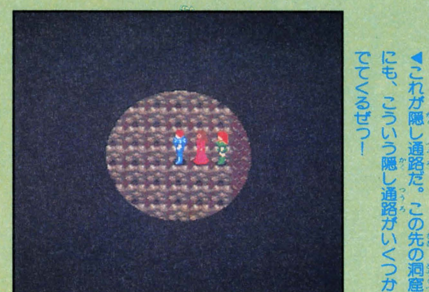


◀ちょっと前の洞窟に戻って、手頃な敵を捜してガツンガツンやっつけよう。

▶洞窟の中の敵は地上の敵よりもお金持ちが多いのだ。金もたまるし、レベルも上がるよ。

Q ダカルの島から先に進めません。どうしたらいいんですか？

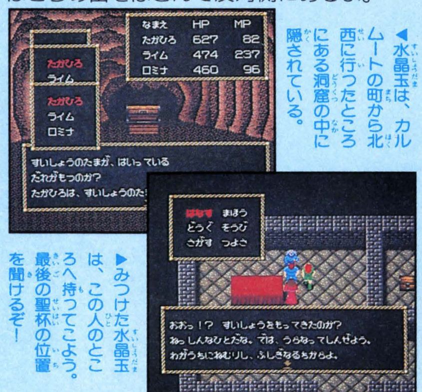
A ってことは、ミランダはもう助けたんだ。ミランダの話は、きちんと聞いていたかな？ ちゃんと聞いていれば、洞窟の中に隠し通路があるってわかるよね。この隠し通路は、ダカルの島の一番奥の壁にある。エルサーパの魔法よりもさらに奥のほうだ。壁のほうに向かって歩いていると、するりと抜けて、地上へ出口のあるところへでられるぞ！ ここを抜けるといよいよユーフォニア大陸。でも、敵もさすがに強力なのばっか！ 油断せずに行こうっ！



◀これが隠し通路だ。この先の洞窟にも、こういう隠し通路がいくつかでてくるぜっ！

Q ふぇ〜〜〜ん！ 最後の聖杯がみつからないよ〜〜〜ん!!

A まず、カルムートの北東にあるほこらに行こう。すると、水晶玉が必要だといわれる。水晶玉は、カルムートの北西の洞窟にあるぞ！ 水晶玉が手に入ったら、再びほこらに行こう。これで、レイドの聖杯の位置を占ってもらえるんだ。この人が言ってる湖っていうのは、ちょうどこのほこらの山をはさんで反対側にあるよ。



◀水晶玉は、カルムートの町から北西に行ったところにある洞窟の中に隠されている。

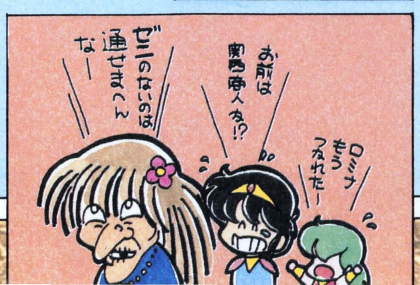
▶みつけた水晶玉は、この人のところへ持ってこよう。最後の聖杯の位置を聞けるぞ！

Q マジカルキーが欲しいけど、5万Gなんてもってないしぃ……。

A あのばーさんさえいなけりゃ、マジカルキーをくれるほこらなんて目の前なのに…。ここでは、ずうっと北のほうをまわってくるのが正解なんだ。ところで、ダウル一島で使った、さざなみの鐘は、まだ持っているかな？ 北のほうには、ハイドラグフトがいるぞ！



◀こうやって、外側をぐるっとまわってくる。だいたいこの付近にハイドラグフトがでてくるので、さざなみの鐘を使って戦おう。

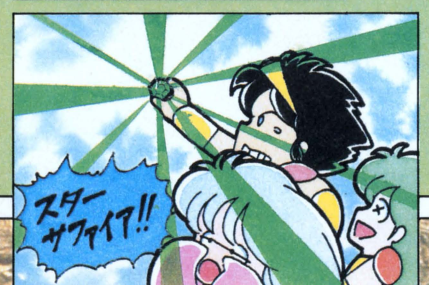


Q 天空の城へは、どうやって行けばいいんでしょうか？

A バーンの杖で使った、スターサファイアはまだ持ってるよね。これを、ハルモニアの町の南、下の写真のところで使えばOKだ！ でも、天空の城の中は強敵が目白押しっ!! ネクロマンサーなしで行くときは、絶対戦っちゃダメだぜ！

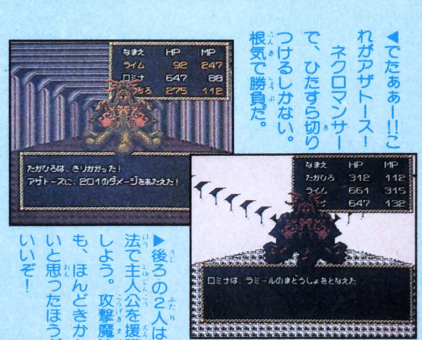


◀この場所で、スターサファイアを使うと、天空の城にワープ。何回でもいけるぞ！

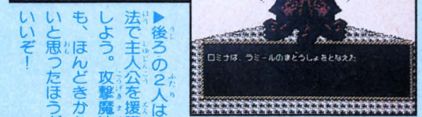


Q アザトースが倒せません。どうやって倒すんですか？

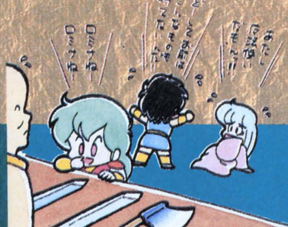
A さあ、いよいよ大詰めのアザトース。こいつは、ほんっっっとうに強いぜ！ しかも、コイツの前には4ボスが出てきてMPやHPを消耗しちまうし。アザトースと戦うときは、まずレベル40以上は必要。主人公が直接武器で戦っている間に後ろの仲間は、バラムやラミール、ゼライガスなどの魔法でひたすら援護しよう！ 主人公の武器は、もちろんネクロマンサーだ。



◀でたぁー!!これがアザトース！ ネクロマンサーで、ひたすら切りつけるしかない。根気で勝負だ。



▶後ろの2人は魔法で主人公を援護しよう。攻撃魔法も、ほんどきかないと思ったほうがいいぞ！

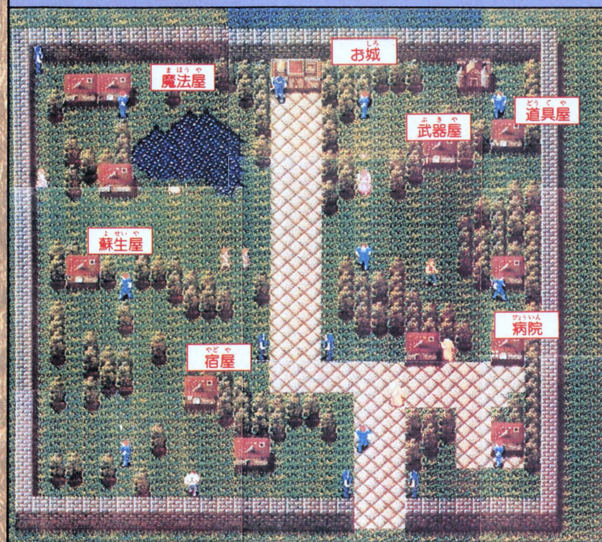


TOWN MAP 完全写真版タウンマップ

1 ランダメリア

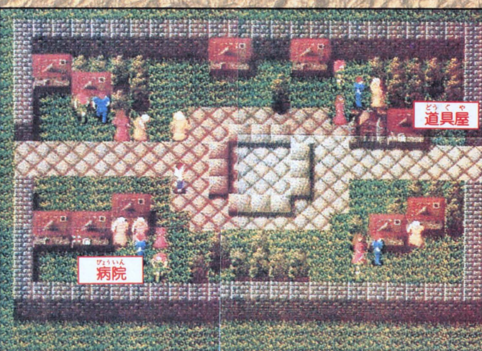
ゲームスタートの町だ。まずここで仲間を集め、装備を整えよう。

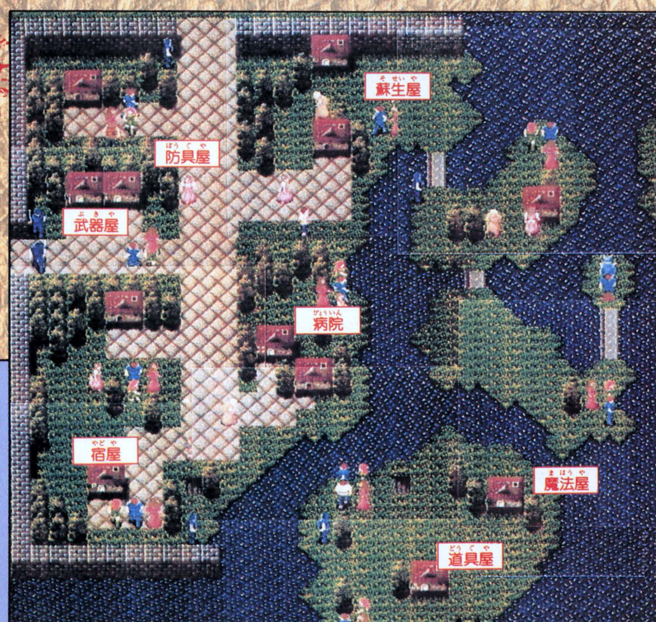
最初はこの町の近くで戦いやられそうになったら、すぐ病院に行こうぜっつ！



3 ビレッタ

ユツリアに渡ってすぐにでてくる町。やっと町をみつけて、さあ覚醒の言葉を聞くぞっ！ と思っても、残念なことにこの町には宿屋がない。ここでは、病院で体力を回復しながらタロネスの町まで行くようにしよう。





2 ヘラーシャ

ランダメリアから北、ぐるっとまわったところにある町だ。レベル5ぐらいになったら、この町を拠点にするのがいいだろう。

このまちには、はじめて防具屋がでてくる。これで、だいぶ敵にやられにくくなるぞ！

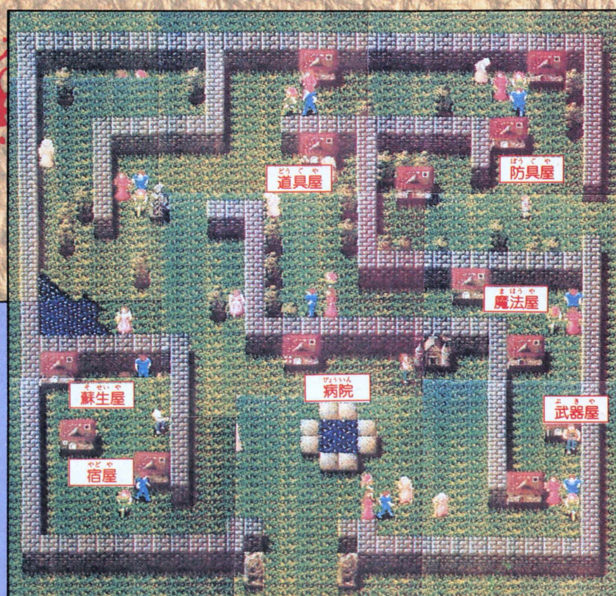
4 タロネス

町の半分近くが水に覆われている水の都。水辺には、人間に化けた敵がいる。戦うときは、病院で体力を回復してからにしようね。水の精ミオネリアの願いをかなえてあげると、さざなみの鐘がもらえるよ！



5 メノース

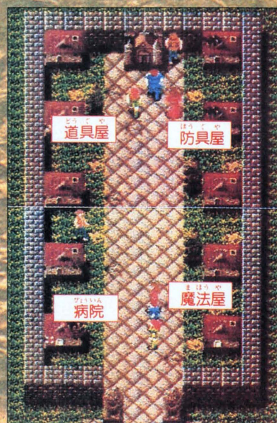
ここは、町の中が迷路のようになっている。まあ、迷うことはないとおもうけど…。左上の袋小路に、地下への入口が隠れている。地下にいくときは、しっかり装備を固めないとすぐやられちゃうぞ。



ネクロマンサーに出てくる町のマップを
いっきにぜーんぶ紹介しちゃうぜっ!!

マップの見方

「見てのとおりだよ〜〜んっ！」っていっちゃあミもフタもないな。町の店には、一応看板がついているんだけど、コレがまた気がつかないぐらいちっちゃい。そこで、どこにどの店があるかがわかるようにしたぞ！



6 シュルク

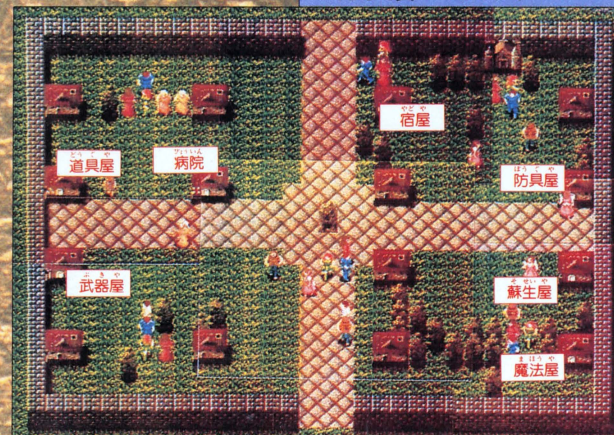
ダウル一島に一番近い町だ。この町にも、宿屋がないので、このへんで覚醒の言葉を聞きたいときは、メノースの町を利用しよう。武器や防具はけっこういいものが売ってるよ。

7 ルオール

ナルニア地方に入ってすぐにある町。ここでは、伝説にくわしい男のことが聞ける。その男は、どうやらブロアイにいるらしいぞ！

また、かなりいい装備や魔法を売っているので、お金をためて買っておこう！





8 ブロアイ

ごほうせいがないと、全然情報が集まらない町だ。ごほうせいを取ってきたら、お城にいってみよう！

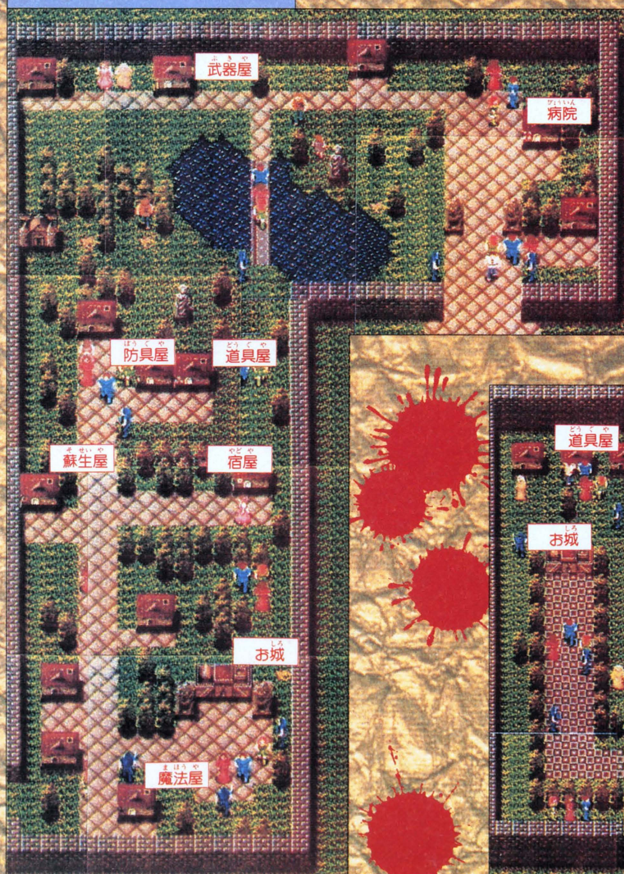
あと、買物をするときもごほうせいを取ってからのほうがいい。値段が安くなるのだ!!

10 ガラマンティ

毒の沼地に囲まれた町。町の中には、病院と魔法屋しかない。魔法屋には、ここだけでしか売ってない魔法があるぞ！　重要な町だ！

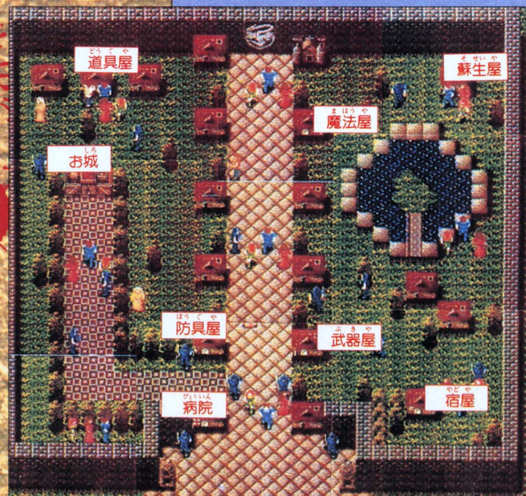
11 カルムート

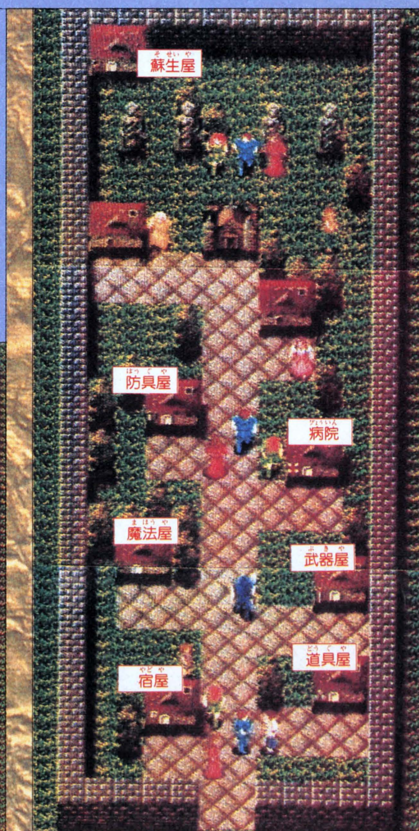
この冒険の最後の町だ。この町に泊まりながら、ネクロマンサーを復活させ、パーティのレベルを40以上まで上げて、魔空島をめざせ！



9 ハルモニア

ダカルの島のミランダを助けてから、お城の王様に会うと、エギノスの書をくれるぞ！　また、ガラマンティや天空の城に行くときも、この町を拠点にするようになる。ここで売っている装備を全部そろえて、主人公のレベルが35ぐらいになったら、ユーフォニアに乗り込もうぜっ！



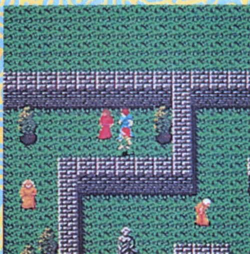


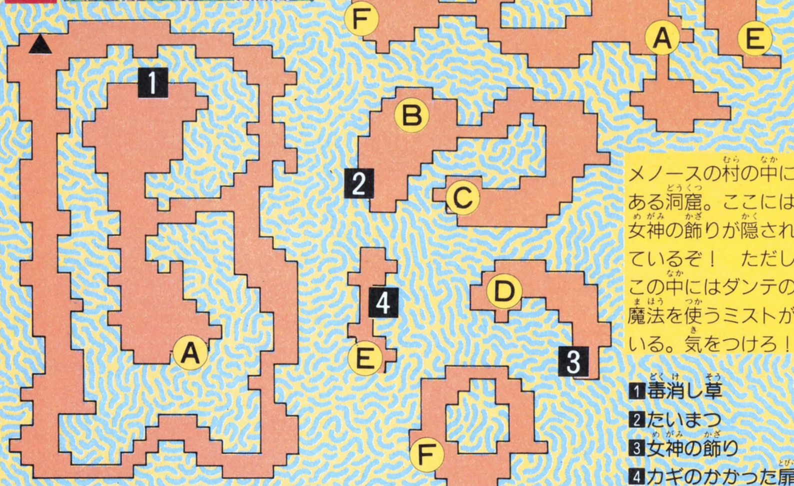
ダンジョンマップ DUNGEON MAP

高難易度



メノースの洞窟





メノースの村の中にある洞窟。ここには女神の飾りが隠されているぞ！　ただし、この中にはダンテの魔法を使うミストがいる。気をつけろ！

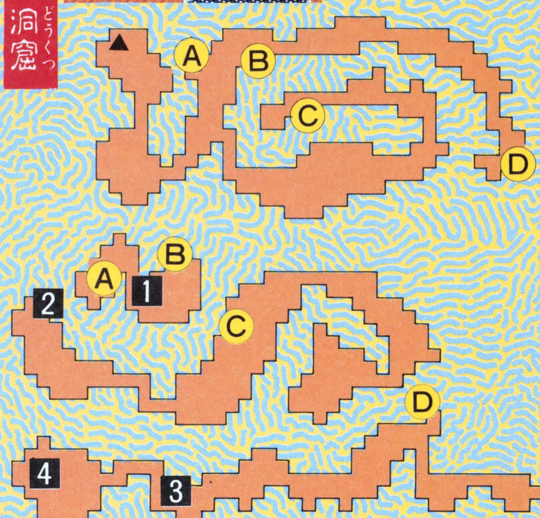
1. 毒消し草
2. たいまつ
3. 女神の飾り
4. カギのかかった扉

ダウルー島の洞窟



一番奥に、ヒルトの聖杯がある。ハイドラのトリプル攻撃に注意っっ!!

1. カギのかかった扉
2. カギ
3. カギのかかった扉
4. ヒルトの聖杯

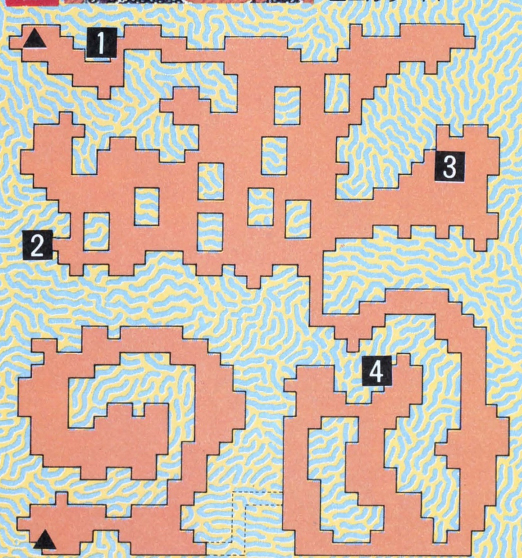


ダカルの島の洞窟

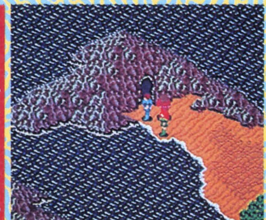


ミランダの像がある。また、ユーフォニアに行く抜け道もあるのだ。

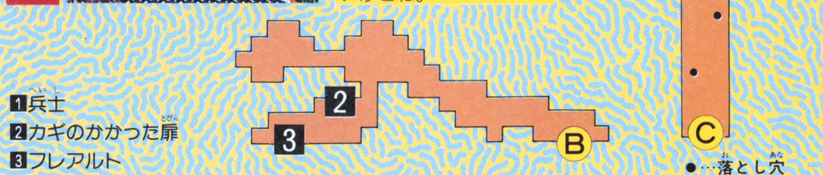
1. カギのかかった扉
2. 4000G
3. ミランダの像
4. エルサーパ



大陸間の洞窟

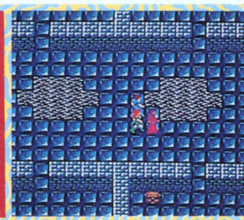


ナルニアから、パタゴニアへの通路になっている洞窟。ほとんど一直線だが、落とし穴に落ちると、ちょっとやっかい！　わざと落とし穴に落ちて、魔法を取りに行ってもいいけどね。



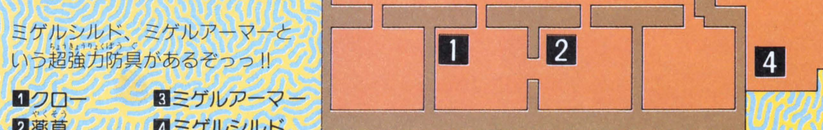
1. 兵士
2. カギのかかった扉
3. フレアルト

天空の城



ミゲルシルド、ミゲルアーマーという超強力防具があるぞっっ!!

1. クロー
2. 薬草
3. ミゲルアーマー
4. ミゲルシルド



強敵が続出するところや迷いやすいダンジョンのマップを集めてみたぜっ!!

マップの見方

洞窟内のⒶ、Ⓑなどの記号は、階段の位置を示していて、Ⓐ—Ⓐというように同じ記号がつながっている。(もちろん、同じ洞窟内での話だぜっ!)▲は地上への出口。■はアイテムなどの位置だっ!!

カルムート西の洞窟

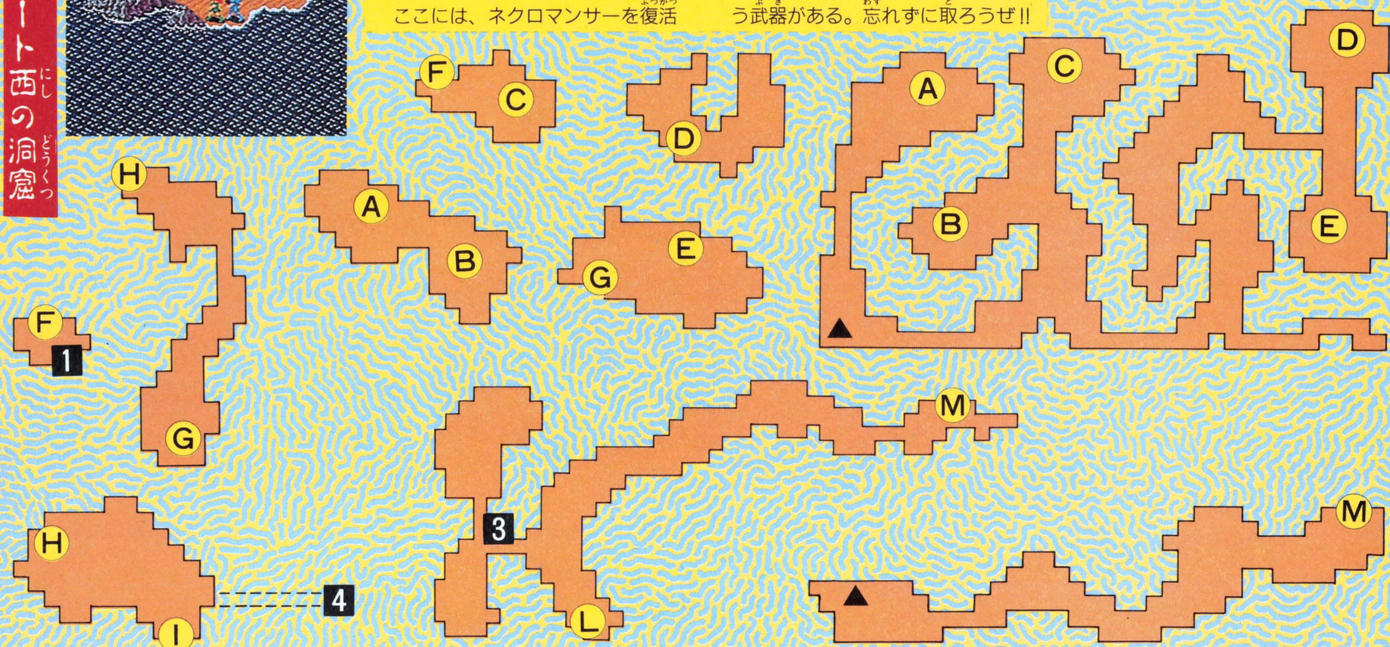


カルムートの西にある洞窟。さすがにこのへんになると、複雑な迷路になっている。マップをよく見て、迷わないように行こう!

ここには、ネクロマンサーを復活してくれる賢者が住んでいる。邪聖剣を復活してもらったら、そのまま進むと神の降り立つ島へ行けるのだ。

また、ここにはレジェルダーという武器がある。忘れずに取ろうぜ!!

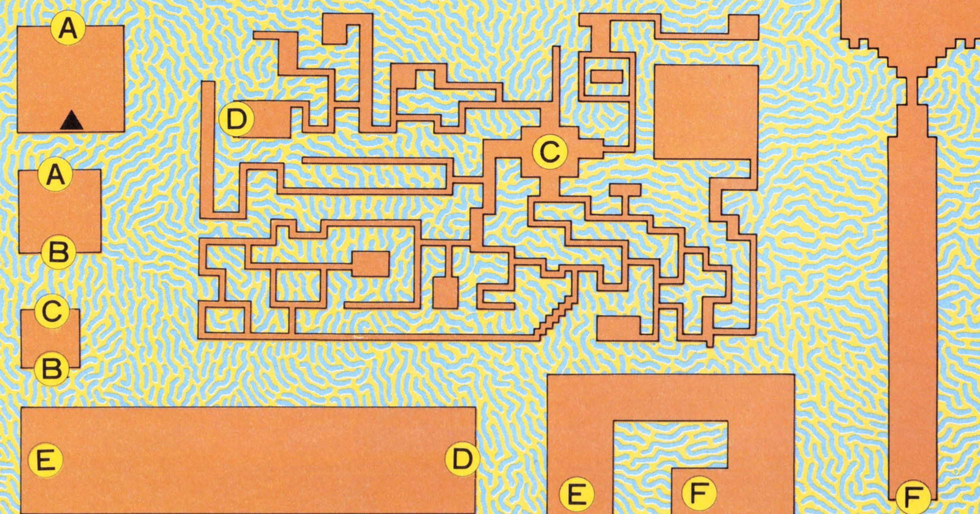
1 サズンデス
2 賢者
3 カギのかかった扉
4 レジェルダー



魔空島の洞窟



いよいよ最後の洞窟。魔空島の地下だっ! ここでは、まず途中にある、超細かい迷路に注意! こんなところで体力を使わないように、一気にⒹの出口まで行こう! Ⓕの階段を抜けて広いろうかを進むと、4ボスと対決。どいつもこいつも強力なヤツばっかなので、気を引きしめてクリアして行こう。ろうかのつきあたり、大広間に行くと、魔空王・アザトースが出てくる。コイツと戦うときは、主人公は武器、2人の仲間は援護魔法で戦おうぜっっっ!!







ようかいどうちゅうき



ナムコ 4900円



ストーリーだよん!!

あまりのワンパクぶりに神様の怒りをかったたろすけは、地獄へ落とされてしまった!! 元の世界に戻るためには、さまざまな難所を突破し、エンマ大王に会い、その裁きを受けなければならないのだ。がんばれ、たろすけ。

如来が見たい!
エンマ様に会いたい!
天界へゆきたいっ!!

きみに正しい地獄ツアーを教えようじゃない

妖怪道中記は全5ステージ。それぞれの世界をクリアし、次のステージへ移るためには、定められた条件を満たさなければならない。

口で言うのは簡単だけど、敵妖怪の攻撃はキツイし、マップのつながりも複雑だし、雲の間のジャンプなんてタイミングがえらく難しいのだ。まっ、1～3面ぐらいなら、ちょっとやりこめば、誰でもそこそこにはできるようになるはず。でも、指導もなしに4～5面を制覇しろってのは、アクションオンチくんにはつらいだろう。今だに"裁きの谷"の迷宮で遭難し、救助隊の出現を心待ちにしているプレイヤーもいるとのウワサ。そんなキミは、これを読んでバッチリ昇天してくれ!!


▲敵の頭に乗れば、高い位置のお金も取れる。


◀必殺技気合弾。普通の念力弾の8倍の威力だ。

画面表示はこう見る

●今、自分のいるステージ表示。
●ライフの残量（最高16)。
●手持ちのお金の表示。



●所有アイテムの表示ウィンドウだ。
●ステージの全体マップで位置がわかるぞ。

アイテム一覧表

値段	アイテム	説明
5000	妖怪汁	ライフ量が、4ポイント回復。
8000	地獄丼	ライフ量が、6ポイント回復。
10000	道中まんじゅう	ライフが0になると、8P復活。
5000	天女のフン	玉手箱がワナだった時に買おう。
2000	べんじょんそん	スピードとジャンプ力が上がる。
5000	河童の水かき	水中移動が速くなるアイテム。
10000	2連射	念力弾が2連射できるぞ。
20000	3連射	念力弾3連射OK。とても便利。
30000	4連射	念力弾の4連射。ちょっと高い?

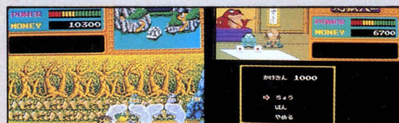
5つの地獄世界にご案内

5つのステージには、それぞれのクリア条件、攻略ポイントがある。それをちゃ〜んと頭に入れておけば、キミの道中はずっとラクになるはずだぜっ!!

1 地獄入口

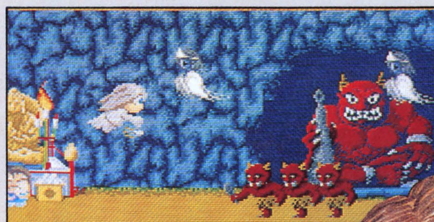


第1ステージ。ここは、ひたすら前へ突き進み、ボスの赤鬼を倒せばOKという楽勝ステージ。だからといって、ボ〜とプレイしていると、後で苦しむことになるぞ。まだ敵が弱い今のうちに、ガンガン倒してお金を貯めておこうぜ。そのためには、面クリを急ぎ過ぎないのがコツ。



▲できるだけ多くの敵を倒しお金を稼げ。

▲サイコロ道場。½の確率で大金持ちに。



▲赤鬼はゆっくり倒そう。ザコがゾロゾロ出てくるので、もうかるのだ。

2 苦行の道



ボスの青鬼を倒すか、2万両を渡せばクリア。敵が強力になってくるので、連射とべんじょんそんを備えよう。大型キャラには、気合弾が有効だぜっ!!



▶猫におだんごをやると、守ってくれるぞ。

▶神の池で、ライフ回復のハートをもらおう。

きくところによると
やくしにょらいは
くもの
ずっとうえで
みえないそうだ

◀2万両渡すと、次のステージが苦しい。ここは、断固として戦おう。赤鬼よりは、ちょっとタフだけどね。

走れたろすけ

3 幽海

面のラストで3万両払ってカメを助けることがクリアの条件。そろそろ回復アイテムも欲しいところだし、これがけっこうツライのだ。足りない時は、一番奥の鬼が島へ行って、鬼退治といきましょう。

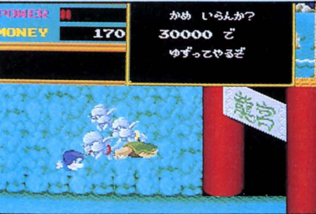




◀水中面も登場。動きがトロイぜ。

◀お金があれば、鬼が島はパス。

▼お金がないと、面の最初に逆戻り。





▲この乙姫様の踊りはムフフ……なのだ。

4 裁きの谷



◀いよいよエンマ大王とご対面（詳しい攻略法は次のページで）。

5 輪回界



◀ここが最終面。ここでのプレイ次第で、エンディングが変わるのだ!!

さてキミはどの世界にいくか？

- 天界
- 人間界
- 畜生界
- 餓鬼界
- 地獄界





みんなが泣いた!! 4面 裁きの谷 5面 輪回界 の

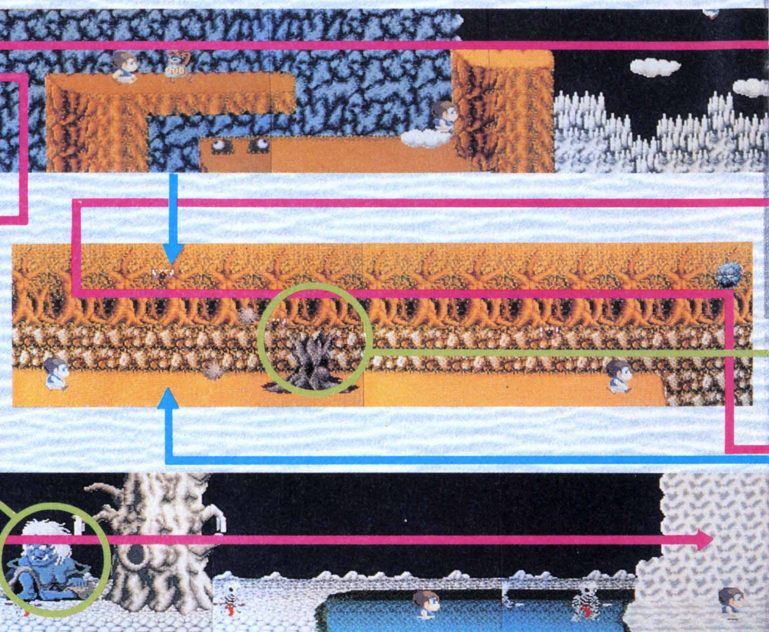
裁きの谷

いきま〜す!

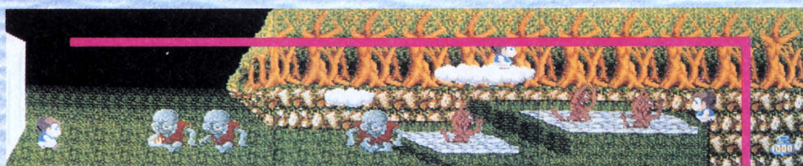
エンマ大王が待つ最難関ステージだ。妖霊を倒し、3つの魂を手に入れればクリアOKだが、とにかくルートが複雑。マップのつながりをしっかり覚えるのが大切だぞ。もしものために、道中まんじゅうも備えよう。



▲3つの魂を持たずにここにくると、最初に戻される。



輪回界



一見、"裁きの谷"よりはラクそうな最終面。だが、ここでのプレイ次第でエンディングが変わってくるので要注意。エンディング画面は5種類。天界、人間界、畜生界、餓鬼界、地獄界に分れている。どこに行くかは、倒した敵の数と取ったお金の回数の合計で決定するぞ。どうせなら天界で天女様に会いたいもんだぜ!!

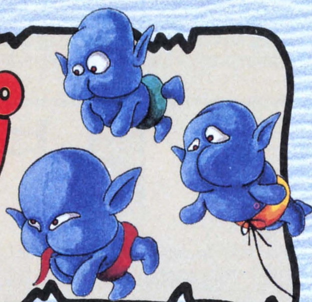






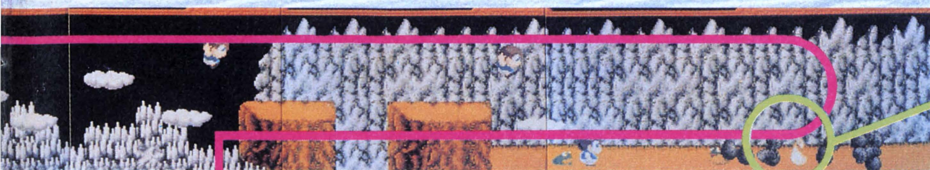


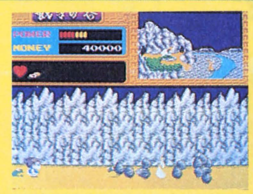
マップ



エンマ大王に会えないっ！　如来様はどこなんだっ!!　という全国のプレイヤーを泣かせ続けた4～5面。まさに地獄の名にふさわしい、この難ステージを最短攻略ルート入りのマップで紹介。これでキミの魂は、きっと救われるはずだ!!

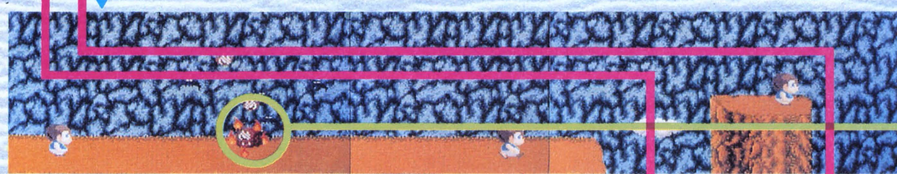
各マップのつながりは、矢印が示す通り。赤い矢印に沿って進めば、最短時間で攻略できるぞ。





3妖霊の一番手は妖岩霊。岩が分裂し、地面に落ちる瞬間を狙って気合弾を撃てば、意外と楽勝だ。

妖木霊を倒すコツは敵が火の玉を放った時に、気合弾を撃つこと。





妖火霊。まわりの敵に注意だ。





やっとエンマ大王に会えた。ここで5ステージ（輪回界）のヒントが聞けるぞ。

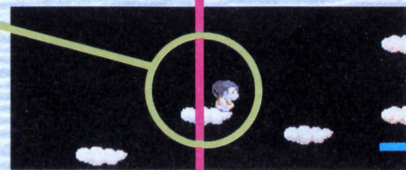


取っちゃいけない！殺しちゃいけない!!

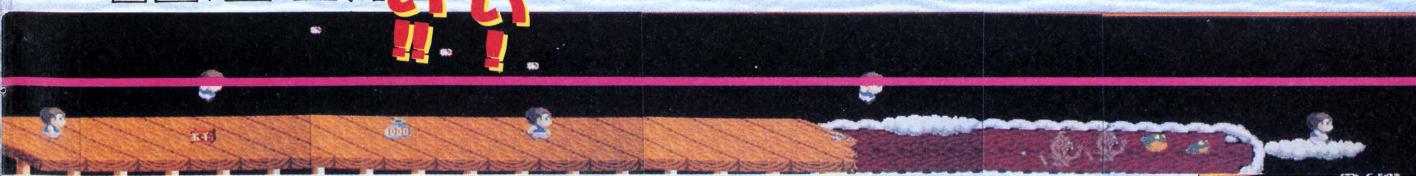


天界に行くには、取った数と倒した数が0であることが条件。

これがけっこう難しい。とにかくおちついてプレイすべし。



雲の間のジャンプがこの面最大の難所。先に行くほど雲が小さくなっていくぞ。







こいつはニセ者!!

質問にはすべてイイエと答え、十字キーの右を押せ。

やったぜゴールだ!!



▶これは人間界。天界めざして、再挑戦しようぜ。

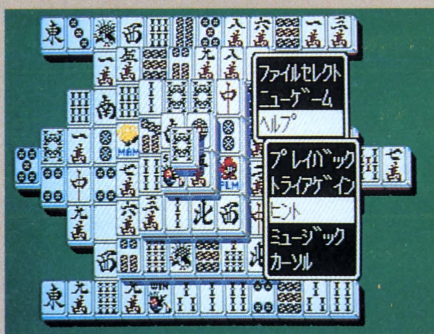
PC Engine GAME CATALOG



おいしそうなゲームメニューがいっぱい！　さーてと、どのゲームからいただこうかなっと。

上海

ハドソン／4500円



麻雀パイを使ったパズルゲーム
頭脳でアクションするキミに！

遊び方はとってもカンタン。でも、クリアするのは至難のワザ。5段に積まれた麻雀パイが全部で144個。同じ柄のパイをまわりからどんどん取っていって、すべてのパイがなくなればOKだ。麻雀を知らないキミでも夢中になっちゃうぞっ！

ビックリマンワールド

ハドソン／4500円



主人公はもちろんヘッドロココ
天聖界の平和を守るため大活躍

おなじみ、ビックリマンのキャラクターたちが総出演する、痛快アクションゲーム。
天使たちが平和に暮らす天聖界に、ある日突然、悪魔たちが攻めてきた。天聖界の平和を守るため、ヘッドロココが、全11ラウンドの世界で大活躍!!

妖怪道中記

ナムコ／4900円



5つの地獄世界を大冒険だっ！
たろすけは天界へ行けるのか!?

主人公"たろすけ"が神様のさばきを受けて、地獄の世界へ。たろすけを待っているのは、亡霊や鬼たち。如来までの道はとてもきびしいぞ。たろすけの行動によってエンディングも5つある、マルチエンディング方式。

(本誌104ページで紹介)

邪聖剣ネクロマンサー

ハドソン／4500円



3人パーティプレイが楽しめる
本格派アクションRPGだ！

呪われた悪を倒すため、勇者は2人の仲間とともに旅に出た。最終兵器とも呼ばれる剣、ネクロマンサーはどこにあるのか…。
リアルなモンスターたちがキミの冒険心をかき立ててくれるぞ！

(本誌93ページで紹介)

R-TYPE Ⅰ

ハドソン／4900円



ユニットでパワーアップする、
最強のシューティングゲーム！

自機R-9の最初の武器は、エネルギーをためこんで発射する波動砲だ。レーザーユニットを取れば、合体・分離攻撃もできるぞ。最強装備で不気味な敵キャラどもをガンガン撃破しようぜっ！

(本誌78ページで紹介)

THE功夫

ハドソン／4500円



画面いっぱいに必殺技が炸裂！ 大迫力クンフーアクション！

中国最大の城"洛陽閣"を支配した、邪悪な暗黒大帝。この帝王"星厳呉"を倒すため、主人公の功夫使いが立ち上がった。全4ステージで、各ステージ最後には、ボスキャラが待ちうけている。ジャンプキック、必殺パンチで対決だっ！

カトちゃんケンちゃん

ハドソン／4900円



どこまで行ってもギャグの連発 超人気コンビが事件を解決!?

ご存じ加藤茶と志村けんのところに、誘拐事件を解決してくれ、との依頼が…。得意ワザのちがう2人のどちらかを選んで捜査開始！……ところが、選ばれなかった方がジャマをしてくるからたまらない。オナラ攻撃やジャンプで先へ進め、進め！

ビクトリーラン

ハドソン／4500円



風景を見てるだけでもウキウキ ラリーカーレースのスタートだ

出走エントリーをして、キミもパリ・ダカールラリーにチャレンジできるぞ！ ルートは舗装された道路ばかりじゃないから、補修パーツのふり分けをしっかりやっておこう。街をぬけてオフ・ロードへ。パリの夜景も楽しめるぜ！

遊々人生

ハドソン／4500円



ルーレットで人生が決まる!? みんなでワイワイ楽しもうぜ！

車の色と人物を決めたら、ゲームの始まり、始まり。ゴールをめざして車で進んでいくんだけど、保険にも入らなきゃいけないし、結婚だってする。ひたすら人生のチャンスにかけるのだっ！ 5人まで同時に遊べるよ。（本誌86ページで紹介）

ワールドスタジアム

ナムコ／4900円

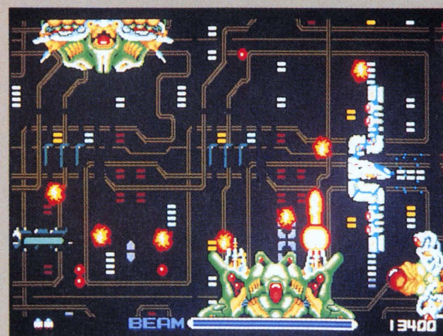


ドームつき新ピッカリ球場で、ゴーカイなプレイができるぜ！

ファミスタで熱狂したキミなら、ぜったい大満足の野球ゲーム。しかも、ゲーム内容がグ――ンとパワーアップしちゃってるんだ。なんと、ホームランまで飛距離を表示してくれる。キミの好きなチームを選んでプレイしよう！（本誌43ページで紹介）

R-TYPE II

ハドソン／4900円



大人気！R-TYPEの続編がついに登場!! あの感動が再び

R-TYPE Iをクリアした人も、まだまだの人も、6月3日、いよいよR-TYPE IIが登場してしまったのだ。もちろん、Iをクリアしたときのパスワードを入力すれば、そのときの装備のままプレイできる。（本誌29ページで紹介）

●ドカ〜〜〜ン！ とブッとぶテクニック！

激烈技S·P·E·C·I·A·L

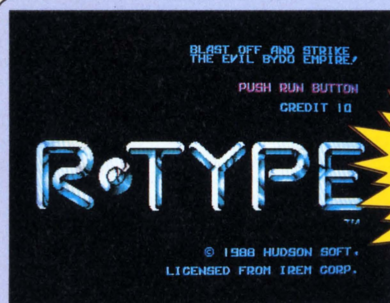
あーあ、梅雨はいやだよ――っ！　海に行きてーよ――！　おっと、そんなこと言ってる場合じゃなかった。必殺の1万馬力パワーさくれつの"激烈技スペシャル"。すごい技を大発表しちゃうぜいっ！

ヘビー級	超大技	ミドル級	大技	ライト級	小技	フライ級	おまけ技



●R-TYPE
クレジット数が増える

愛知県　川添美樹





この『R-TYPE』についているコンティニューは、3回まで。ところが、このコンティニュー・クレジットの数を増やしてしまうすごい技なのだっ！

やり方はとってもカンタン。タイトル画面中に、セレクトボタンを押しながら、①ボタンをダダダッと連射するだけ。もちろん、コスリでもOK！　うまくいけば20回くらいまで増やせるけど、デモ画面が始まったら、また最初からやりなおし。欲ばらずに適当な数まで増えたらスタートしよう！

これなら一気に4面までいけちゃう、はずだけど⁉

コマンド

タイトル画面のとき、セレクトボタンを押したまま、①ボタンを連射する。ある程度の数まで増えたら、スタートボタンを押す。デモ画面が始まると、クレジット数は3つにもどってしまう。



▲ほーら、こんなにクレジットが増えるぞっ！



●妖怪道中記
画面が4つに‼

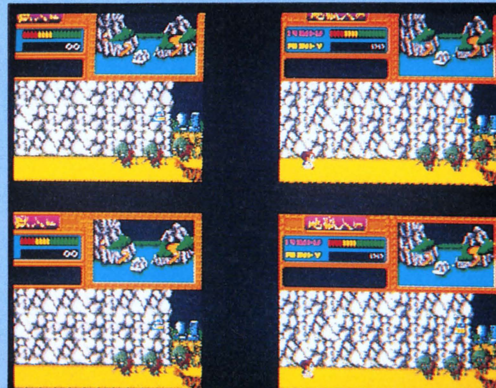
北海道　田宮昌之



コマンド

セレクト、①ボタン、⑪ボタンを押しながら、RUNボタンを押す。パスワードを「SPEED-UP」と入力してリセットさせると4等分の画面になる。

どの画面のときでもいいから、セレクト、①ボタン、⑪ボタンを押しながら、RUNボタンを押す。そうすると、上の画面になるから「SPEED―UP」と入力するんだ。すると、「こまいかずひこながめんになりました」と出るので、リセット（セレクト＋RUN）すると、画面が4つに分かれて、難しくなる。4つとも同じ画面だよ。



◀うひゃー、画面が4つもあるよーん。どの画面を見ながらプレイしようかなっ！　画面も小さいし、スピードも速くなるから、けっこう難かしいぜっ！



●カトちゃんケンちゃん

最短ルートでラクラククリア!!

島根県　稲田真学

カトちゃんでプレイするか、ケンちゃんでプレイするかは、よ——く考えてプレイしてもらうとして、ここでは、最短ルートでゲームがクリアできる方法を教えちゃうぞ！

まず、なんとか1－3までは行ってほしいんだけど、問題はそこから。次から紹介するルートをよく覚えて、ラストの6－4まで突き進んじゃおう！

落ちる穴をまちがえると、もちろんプレイヤー1人失っちゃうから、写真をよく見てプレイしてね。キミなら何分でクリアできるかな!?

とりあえず、スタートして1－3まで行こう。ここまでならキミだってカンタンにクリアできるよね!?　それじゃ行ってみよう！

1—3




1－3の穴がいくつもある場所にきたら、いちばん左端の穴にわざと落ちよう。すると、ピュ——ッとワープして、左の写真の場所に行けるぞ。そのままトコトコ歩いて行こう。

1—4




上の場所にきたら、いちばん右側のブロックをドカンとくずそう。そのすきまから下に落ちると、かくれ面に行く。右へ進んでいくと、2、3、4とフィールド選択の場所へつく。ここで3を選んで、ワープ！

3—1



▲いきなり3－1へついちゃった。ここからは、ふつうにプレイしよう。

やられないように、がんばって3－3までたどりつこう。

3—3



▲右へ右へと急げ、急げ。実は、この3－3にもワープゾーンが隠されてたんだぜっ！

左の場所でジャンプして、ブロックにとび乗ろう。そのブロックからエイッとジャンプするんだ。



▲ねずみを利用して、ねずみからブロックにとび移ればうまく乗れるよ。

6—4

いきなり最終面へ



▲3－3のブロックからジャンプすると、なぜかこの6－4までワープすることができる。これで苦労せずにエンディングが見られちゃうってわけ。

知ってると得する技

1UPの決め手は助走だ！

やしの木や電柱で1UPできる場所があるよね。実はここで1UPするためには、助走の歩数が関係しているんだ。

ジャンプしてキックするときに、5ブロック走れば、必ず1UPできるんだ。これを知ってると、とても便利でしょ。1歩でも少ないと1UPできないよ。

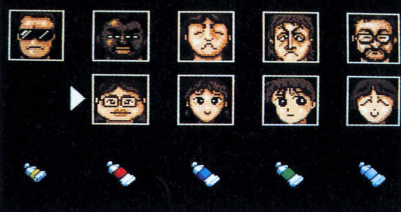




●遊々人生

ヘンな顔の人物が登場する!!

PCエンジンスペシャル編集部



おーい、こんなヘンな顔のヤツら見たことないぞ！　サングラスかけたのがいると思えば、黒人だっている。女の子だって顔がなんだかヘンだしさー。こんな人間を使ってゲームしたくないよな、やっぱし。

それでも、見てみたいというキミに出し方を教えちゃうと、まずタイトル画面で、セレクトとRUNボタンを、ずーと押しっぱなしにするんだ。すると、まっ黒な画面になるから、今度は、RUNを押しながらセレクトボタンを押す。その後で、リセット（セレクト＋RUN）してスタートすれば、へんな人物が登場！

もちろん、人物が違うだけで、ゲームはそのままできる。キミもチャレンジしてみる!?

コマンド

タイトル画面で、セレクトとRUNを押し続けると、まっ黒な画面になる。そしたら、RUNを押しながらセレクトを押し、リセットしてスタートする。

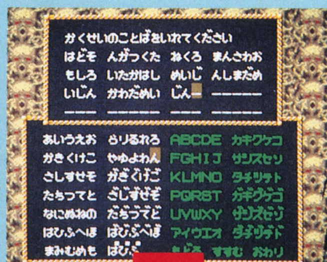


●邪聖剣ネクロマンサー

お得なコマンドを2つ紹介！

Ⓐ愛知県　谷口慎一　Ⓑ千葉県　織田沢和倫

Ⓐレベル42でスタート



▶下のパスワードを入れて、スタートしよう。



▶いきなり、レベル46のやつがいる。すごいねっ！

覚醒のことば（パスワード）を入力するときに、次の文字を入れると、いきなり、レベルが46、37、25という高いレベルでスタートできるぞ。

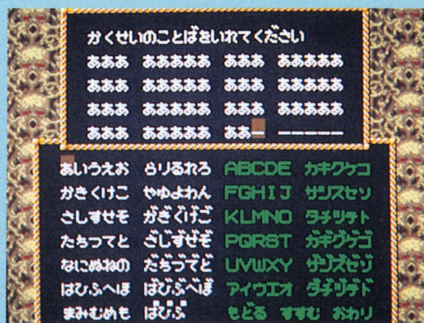
この覚醒のことばは、すべて"ひらがな"で入力しよう。「はどそんがつくたねくろまんさわおもしろいたかはしめいじんしまだめいじんかわだめいじん」。

うーむ、ひとつの文章になってるところがすごい。単なる偶然とは思えないから、やっぱり最初から考えて入れたんでしょうねー!?

コマンド

パスワードを「はどそ　んがつくた　ねくろまんさわお　もしろ　いたかはし　めいじ　んしまだめ　いじん　かわだめい　じん」と入れる。

Ⓑネクロマンサーが2つある!?

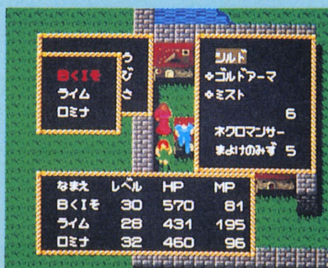


コマンド

パスワードを「あああああ……」と、最後の7文字めまで入力する（「あ」を58文字）。これで、最初からネクロマンサーが2本手に入る。

何日もがんばって最強の剣、ネクロマンサーを手に入れた人たち、ゴメンナサイ。カンタンに2本も手に入るコマンドがあったんですよーん！

覚醒のことばを「ああああああ……」と、最後の7文字めまで入力してスタートするだけ。ネクロマンサーが2本もあるし、レベルだって、30、28、32とすごい高い。







●THE功夫

いきなり2周目とビッグパンチ技

Ⓐ北海道　佐々木暢人、ⒷⒸ広島県　小橋貴宏

Ⓐ 超難関、2周目に突入！

いくらやっても、ちっとも先へ進まないんだ。という人には特におすすめしませんが、このゲームには、いきなり2周目、いわゆるACT2ってやつなんだけど、そこに行けちゃうのだ！

タイトル画面のときに、方向キーの上、Ⅰボタン、Ⅱボタンをすべて押しながらスタートすると、写真のような難かしいACT2に行けるぞ！　そこから、また同じコマンドを入れれば、さらに難かしいACT3に突入だ。





コマンド

タイトル画面で、方向キーの上、Ⅰボタン、Ⅱボタンを押しながらスタートする。

Ⓑ デカパンチ

ボスに超強力なビッグパンチが打てるぜっ！　まずボスが出現したら、わざと、2回連続で攻撃を受ける。それから、パンチを打つと、腕がギューンとでっかくなって大迫力！



Ⓒ あたたパンチ

Ⓑで紹介したデカパンチと同じ方法で、敵の攻撃をこんどは、3回連続で受ける。すると、次に主人公が打つのは、すごく強力なトリプルパンチ!!
うまくいけば、この1発でボスを倒せるんだぜっ！



▲フッフッ、殴るだけ殴ればいいさ。この後のビッグパンチがお前を待っているぜっ！



▶えーーい！　今までのしかえしだっ！　このトリプルパンチを受けてみろ！　連発で相手にダメージを与えられるぞっ！

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね！　もちろん、PCエンジンのワザに限ってOK。

この激烈技のコーナーに採用された人には、右の"PCエンジン専用ターボパッド"をプレゼント！　ビシバシ連射できちゃう、すごいパッドだ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！　楽しいワザをたくさん待ってるぜっ！



▲シューティングゲームにはかかせない、連射パッド。ノーマルパッドと同じスタイルだ。

40円　郵便はがき
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館　コロコロ
PCエンジンスペシャル
編集部
『激烈技①』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、『激烈技スペシャル①』係に送ってください。40円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にプレゼントを発送します。



第2号 予価350円

小学館 コロコロコミック特別編集

PCエンジン SPECIAL

第2号8月1日ごろ発売！

特報 総力重点編集

見たい、知りたい おどろきの新ゲーム

最新ゲームホットメニュー





●パワーアップシューティングの決定版！
ドラゴンスピリット

●花のナニワの大事件、謎が謎よぶアドベンチャー！
定吉七番シリーズ 秀吉の黄金

●5人プレイできるマルチアクションゲームだぜっ！
ダンジョンエクスプローラー

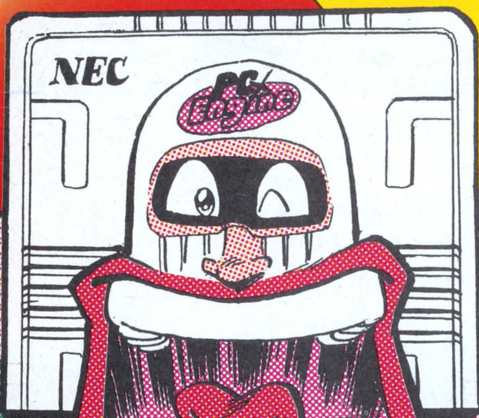
●痛快ロボットアクション！龍神丸・戦神丸・空神丸・幻神丸とワタルが戦うぞ！
魔神英雄伝ワタル

●PCエンジンだから、ここまでできた！
ワードナの森

●大戦略シュミレーションで、おもしろさアップ！
ネクタリス



この夏、PCエンジンスペシャルは、



あ〜〜〜！
いそがしい
いそがしい！

PCエンジンMANも
第2号へかっとぶぜ！

私に、まかせなさいっ！

総力特集！

CDロムの全貌

1 話題騒然！巨大容量 スーパーRPG！ 天外魔境

2 ファイティングストリート

独占スクープ

3 アイドルCD-ROM

4 ビックリマン大事界

出場予定者必読！
全国大会直前講座
パワーリーグ
優勝テクニック



完全攻略

ギャラガ'88

ファンタジーゾーン

突撃レポート

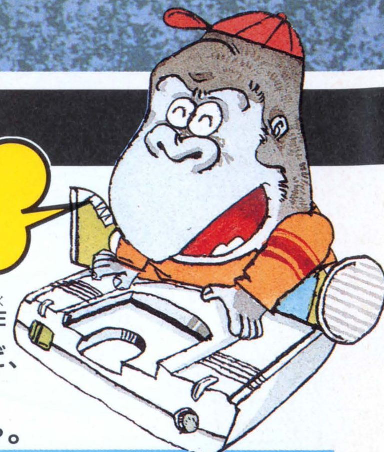
期待どおり！待ちに待ったゲームが出る！

強力ソフトハウス続々参入決定!!

一気にターボ化！

『PCエンジン』を持ってる人も持ってない人も、必ず『PCエンジンスペシャル』を読もう！

最新ゲームスペシャル2



さーて困ったぞ。新作ゲームが全部ほしいけど、サイフの中はカラッポ。今から貯金しとかなきゃ。



▲この写真を含めて、このページの写真はすべてアーケード版です。

アーケードでも話題のドラスピ！王女アリーシャを救い出せるか!?

ドラゴンスピリット

ナムコ
8月下旬発売
価格未定

このゲームの主人公は、ブルードラゴン。それも、さらわれた王女を救い出すための、勇士の仮の姿なのである。いやー、ロマンチックだなー。などと感心している場合じゃなかったのだ。

そんなわけで、これはドラゴンが主人公のシューティングゲームなのです。アーケードでプレイしたキミなら、もうそのスケールの大きさはわかってるはずだよね。デカキャラが登場したときの迫力なんか、もうビックリもん（注：ビックリマンではない）。さあ、王女を救って平和をとりもどせっ！

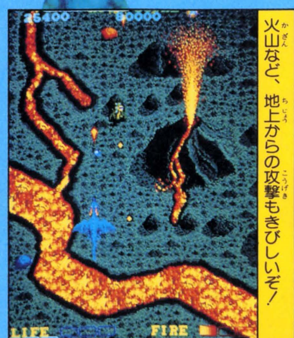


トリプルドラゴンに変身だっ！

◀勇士アムルは、ブルードラゴンに姿を変えて旅立つ。

当然のことながら、パワーアップしないと先のムズカシー面はクリアできない。まず、地上にある卵を破壊して、アイテムを獲得すること。主人公は、ブルードラゴンから、デュアル（双頭）ドラゴン、トリプル（3頭）ドラゴンに変身できるのだ。その上、地上と空中を同時に攻撃できるようになるんだぜっ！

主人公のファイヤーの火力をアップさせるアイテムもあるぞ。各エリア最後に待ちかまえる、ボスとの闘いにそなえておこう。



火山など、地上からの攻撃もきびしいぞ！

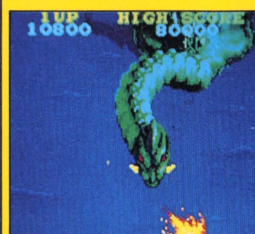


ブルードラゴンの武器は、ファイヤーだ。



地上にある卵を破壊して、パワーアップ！

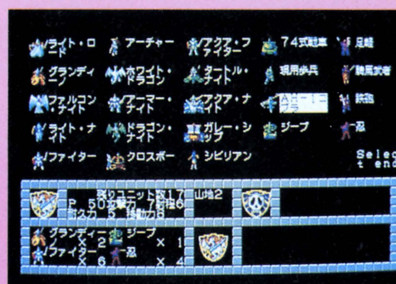
PCエンジン版はこうなる！



ボスキャラの出現のときのBGMなども、アーケード版と同じ。大迫力だ。

PCエンジン版で“ドラスピ”がどう変わるのか。ファンにとっては、とても気になるところだよね。ほぼアーケード版と同じパワーアップ、ステージ構成になりそうだぞっ！ デカキャラの動きなどは、まったく同じと思っていい。こいつは今から発売が待ちどおしいぜっ！





SFシミュレーションだから、ホワイトドラゴンなんて戦力もある。

ガイアの紋章

NCS　10月発売予定　価格未定

PCエンジンに、本格的シミュレーションゲーム登場！「ガイアの紋章」はパソコンゲームとして大ヒット中の「ガイアシリーズ」の1本。エンジン初登場メーカー・NCSが放つ超強力ソフトだっ!!

パソコン版でおベンキョー!! SLG「ガイアの紋章」て何だぁ!!

その1 キャンペーンに従ってゲームは進むのだ

「ガイアの紋章」は、ガイア大陸を舞台にくり広げられる"光と闇の戦い"のシミュレーションゲームだ。キャンペーンにそって設定されたシナリオごとに、兵力を選び、戦闘する。倒した敵の数によって、兵力が上がるのだ。



最初のシナリオ「序章」の兵力構成をする画面。最初は50ポイントの中で兵を構成する。敵を倒せば次のシナリオでポイントが増えるよ。



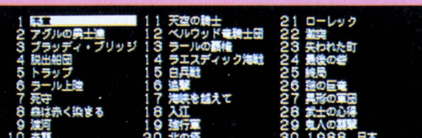
戦闘は、各キャラがそれぞれ一度ずつ移動・攻撃をする。キャラによって移動距離・攻撃力は決まっているよ。



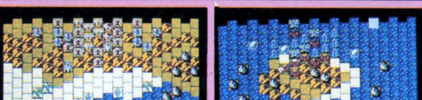
ひととおり自軍が移動・攻撃を終えると、敵の移動・攻撃が始まる。この1セットで1ターンとなり、これを繰り返して、戦うんだ。

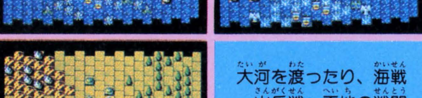
その2 シナリオ・地形ごとに戦略を立てよ!!

シナリオは全部で30。30種類の戦闘があるということ。各シナリオによって、地形・敵の戦力構成が違ってくる。こちらもそれに合わせて、兵力の構成を考えなくてはならない。このあたりの戦略と、地形を利用した戦闘展開がSLG（シミュレーションゲーム）のダイゴ味・ワクワクする面白さなんだ！









大河を渡ったり、海戦・山岳戦・平地の戦闘とそれぞれに応じて戦略を立てるのだ。

その3 ガイア・シリーズは3部作なのだ



ウォッホン!! 私が鈴木です!! PC版では、2人プレイの対戦モードも入れて、バッチリ仕上げる予定!! みんな期待してくれよ～。





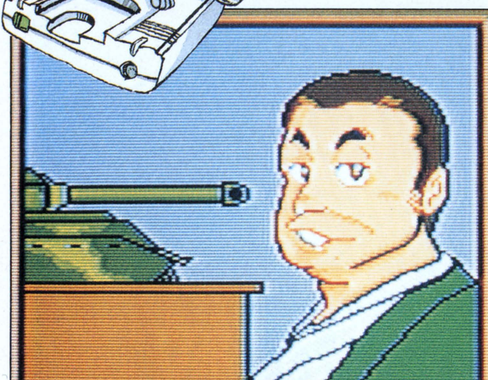


「ガイア・シリーズ」は、パソコン版シミュレーションゲームの中でも大人気。ガイア大陸にくり広げられる光と闇の戦いという設定や、戦闘に的を絞ったとっつきやすさが、人気の秘密。「エルスリード」「ガイアの紋章」「ガイフレーム」の3部作、全てPCになるとすごいのにネ。「ディオーネ」もSFのシミュレーション。

©NCS　写真はすべてPC8801の画面です。



最新ゲームスペシャルアタック2



定吉七番シリーズ 秀吉の黄金

ハドソン　8月頃発売予定　価格未定

アドベンチャーファンのみんな、お待たせっ！　ついにPCエンジンにもADVが登場する。

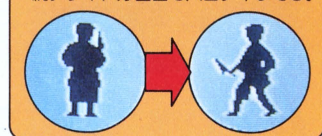
「定吉七は丁稚の番号」などで人気の東郷隆さんの原作（もちろん、ゲームのための書き下ろし）をもとに、ハドソンがアレンジ。

「見る・推理する・笑う」と、3拍子そろったおもしろゲームだぜッ！



和製"ジェームス・ボンド"!?

"007シリーズ"まっ青(!?)の謎の連続。タイトル画面もパロディしてる。



花の難波のアドベンチャーゲームでおまッ！

コイツがうわさの定吉どん



左の写真が、主人公の定吉どん。すべての関西人に納豆を食べさせようとする悪の組織"NATTO"を倒すために大活躍。彼は殺人許可証を持ち、「もっとも危険な丁稚」と呼ばれているのだッ!!

謎は本格！ノリは吉本!!

チラッとゲームをプレイしてみた感想は、「謎は本格、ノリは吉本」。

ハチャメチャな会話の中にも、しっかり謎がかくされているのだ（笑ってばかりじゃ、一生かかっても解けないぞ！）。

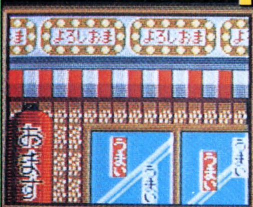
開発スタッフに聞いた話では「何人かいる仲間の中から正しい仲間を選んで、共に調査に出向く」といった、パーティプレイっぽい要素もあるとか。





◀女の子を買おうとするなんて……ちょっとアブナイ会話もあったりなんかするんだな。

コマンドは選択式



プレイ方法はコマンド選択式。

中には「わらかす」とか「ほめる」とか、なんだかワケのわかんないものもあるぞ。

それにしても、画面下の会話部分の文字の大きさは、とっても読みやすくて◎。漢字を使っている部分もあるよ。

大阪の名所がギョーサン出まっせ！

ゲームの主な舞台は大阪。いろんな名所が、観光ツアーなみに登場する。

後半になると、東京を始め、他の街ももちろん登場。秀吉のかくし黄金のありかを求めて、○○（この場所はヒミツね）にまで行くらしい。

キミは、すべての場所に行けるだろうか!?

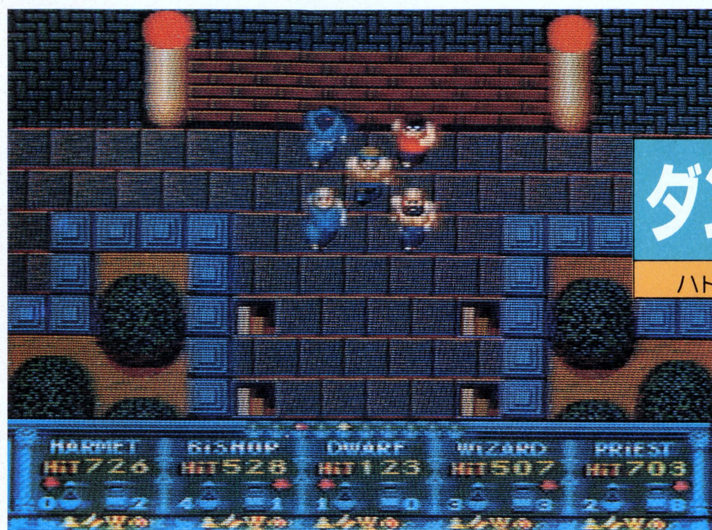
▶大阪といえば通天閣。ここでは変なオジサンに「将棋せえへんか」と言われちゃうのだ。





◀これがどこかわかれば、キミはかなりの大阪通（エッ、単なる大阪生まれなだけだって!?）。

※画面は開発中のものです。

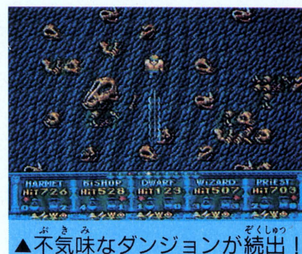


1人でも5人でもプレイOK! マルチプレイヤーアクション

ダンジョンエクスプローラー

ハドソン　10月頃発売　価格未定

最大5人まで遊べるマルチプレイヤー型アクションゲーム。
ダンジョン（地下迷宮）を舞台に、剣で、弓で、魔法で、壮絶なバトルがくりひろげられる。
同時プレイの仲間がふえるほど、たのしさも大きくなるぜ！


▲不気味なダンジョンが続出！

16人の中から、プレイヤーを選べる！

組み合わせは7000通り！



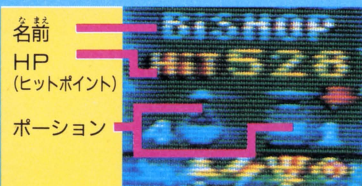
このゲームの主人公候補は、全部で16人。この中から、キミは好みに合わせてプレイヤーを選ぶことになる。
ダレを選ぶか、ダレと組むか、1人プレイから5人プレイまですべての組み合わせを考えると、その数はなんと約7000!!
それから、このゲームパスワード方式なんだけど、そのパスワードはパーティ全体のものではなく、プレイヤー1人につきひとつ出る。
だから、友だちとプレイしたあと、1人でこっそりプレイして、自分だけレベルを上げておいて友だちとまたプレイ、なんてこともOKだ。

16人の職業				
	ファイター(戦士)	ナイト(騎士)	シーフ(盗賊)	パイレート(海賊)
	モンク(修業僧)	シャーマン(巫女)	ウィザード(魔導師)	プリースト(僧侶)
	ウォーロック(呪術師)	ウィッチ(魔女)	バード(詩人)	ビショップ(司教)
	エルフ(妖精)	ドワーフ(小人)	ハーミット(仙人)	プリンセス(王女)

職業によって、HPや得意技はちがう！

16人には、それぞれ特徴があり、HPや武器、使える魔法の種類もいろいろ。
お互いの欠点を補い合うよう、よ～く考えてパーティを組むのがクリアのコツになるぞ。


パイレートのモリ攻撃　体力ならまかせとけ!!



ウインドゥの見方

▲ゲーム中、プレイヤーの状態は上のようなウインドゥで表示される予定。ポーション(薬)は使用可能な魔力を表しているぞ。

ダンジョンの数は16+α。いざ、広大な戦場へ旅立とう!!



ダンジョン内の16人のボスを倒せ

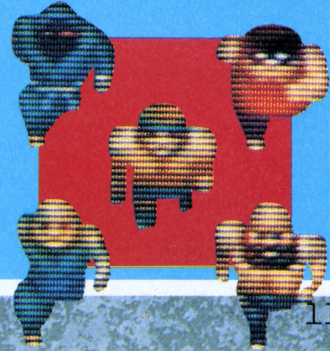
敵のボスは全部で16人。彼らはダンジョンの中に分かれて住んでいて、ひとり倒すごとにプレイヤーはパワーアップする。先に進むほど、当然ボスは強くなる。



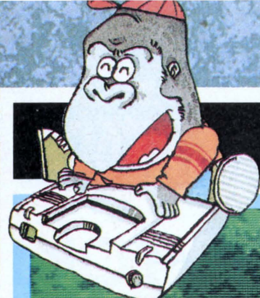
迷路クリアにはマッピングが必要

ダンジョンの中には、巨大な迷路になっているものもある。
とりあえずマッピング。で、友だちとプレイするときは、はぐれないように気をつけなくちゃね。

その昔、業務用のゲームで"ガントレット"っていうのがあったけど、「そのガントレットのおもしろさをさらに追求し、よりリアル感のあるゲームにしたい」というのが、開発スタッフの話。
敵続出のすさまじいアクションに期待しよう。



※画面は開発中のものです。



最新ゲームスペシャルアタック2



不思議の森を抜けて、プリン姫を救え!!

ワードナの森

NECアベニュー　9月発売予定　価格未定

NECアベニュー第2弾は「ワードナの森」だよ。悪の魔法使いワードナにさらわれたプリン姫を救け出すため、アラモード王子が恐ろしいワードナの森に挑む!!　敵を倒してゴールドを集め、アイテムを買い揃える、ロールプレイングの要素もはいったアクションゲーム。写真は、開発中の画面だけど、ゲームセンター版にも負けない、深みのあるグラフィックが期待大だぞ。9月発売をめざして、開発も急ピッチで進行中だ、待っててね!!





夜叉神武伝承 第一部

ビッグクラブ　12月15日発売　予価4900円

妖気が飛び出し、呪文が走る
PCエンジン初の3-Dアクション！



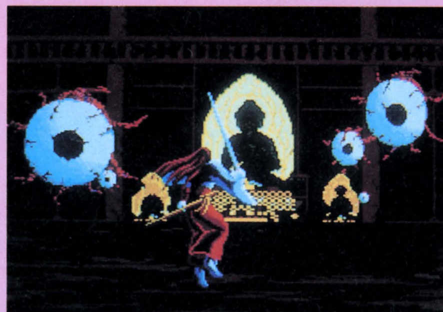
パソコンで人気のあった『YAKSA』を移植、PCエンジンならではのゲームにアレンジしたアクションRPGだ。画面は奥行きのある3-D方式で、敵の魔物たちが自分に襲いかかってくるような、迫力あるシーンが展開。しかも3-Dでありながら、主人公のキャラが前・後方へ移動できる初の試みが採用され、プレイの幅もグンと広がっているぞ！

ストーリーは、戦国時代を舞台に、日本全国に散在する悪鬼の棲む魔空を見つけ出し、そこを封印するというもの。主人公は密教の呪術師・最空と剣の達人・伊織。この2人を交互に操ってゲームを進めていく、2プレイヤー・システムなど、新方式がいっぱいの期待のソフトだ！

※画面は開発中のものです。



▲この画面、この迫力！　キミは悪鬼たちの妖気をかわすことができるか!?



▲最空と伊織が出会うまでが第1部。続いて第2部、第3部まで発売される予定だ！



▲魔物はカーブ、シュートの軌跡で、高目、低目をねらって襲ってくるぞ！

本誌独占！音が出せないのが残念！

CDロム最新情報

これが最先端のTVゲームだ!!





天外魔境

ハドソン
秋頃発売予定
価格未定

CDロムだからこそできた、壮大なRPG！
グラフィックもサウンドもケタはずれの迫力

『天外魔境』は、CDロムならではの巨大なメモリーと生のCDサウンドを生かしたRPG。肉声の会話、アニメーションするバトルシーンなど、今までのロムカードでは不可能だった仕掛けがいっぱい。

主人公ジライアは、武術や忍法を使い、さまざまな魔物たちを相手に戦い抜くぞ!!



ゲームストーリー 少年、自来也が魔境で大暴れ！

筑波山のガマ仙人に育てられた少年、自来也は、「義賊として名をあげる」ため、諸国武者修業の旅に出る。

陸奥、信州、甲斐……日本全国をめぐるうちに、自来也は、大門教の僧侶、大蛇丸など、不思議な人物たちと出会い、ムー大陸や平将門にまつわるウワサを耳にする。謎は謎を呼び、次第に事件に巻き込まれる自来也。

魔境NIPPONを舞台に、ストーリーは進んで行くぞ！





最新ゲームスペシャルアタック　PART②のパート2！

最新ゲーム熱いウワサ！

しめ切り直前に入ってきた最新情報や、取材先で小耳にはさんだウワサ話を紹介するのが、このPart②のパート2。決定情報は！、ウワサ話は？を最初につけて紹介しておくから、遅れている友だちに言いフラして、イバッちゃってちょーだいね。

！ さて、第1号ではゲーム紹介はできなかったけど、今度PCエンジンに参入することが決まっているメーカーさんをまず御紹介。

・マイクロキャビンさん・ビデオシステムさん・タカラさん・東京書籍さん・ビクター音産さんの以上5社さんです。

？ マイクロキャビンさんは「め○ん」とか「う○星」あたりを作るんじゃないか、というのが、ゲーム業界でのもっぱらの話題。

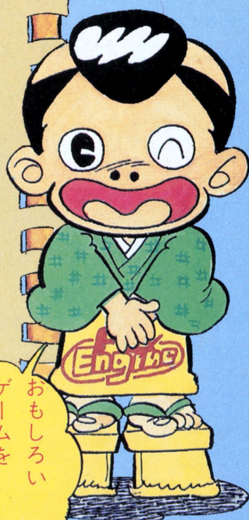
？ 新作ソフトでは、NECアベニューさんが、超ビッグネームのアーケードゲームを移植する（○ナ○さんあたりの）用意があるらしい。

！ ハドソンさんは、アニメ放映中の「魔神英雄伝ワタル」をキャラクターにした、アクションゲームを製作中。発売は秋です。

？ 6～7月にかけて、新参入メーカーが5,6社出そうだとか。みんなもよ～く知ってるメーカーさんが2～3社あるらしい。期待しててね。

祝 新参入

マイクロキャビン
ビデオシステム
タカラ
東京書籍
ビクター音産



くわしい情報は8月1日発売の第2号予定で大紹介するぜっ！

映画アニメドラえもん完全収録!!

ついに完結!!

名作アニメのコミック版、2冊そろって大人気!!



上下巻とも大人気発売中!!

てんとう虫コミックス・アニメ版
コロコロコミック特別編集

映画アニメ ドラえもん のび太のパラレル西遊記



定価各480円



ぼくのアニメ映画がまんが型でよめる!

医薬品







のどの薬

薬には効能（ききめ）があります。

浅田飴は、せき、たん、のどの炎症に効く医薬品です。薬効成分は、キキョウ根、トコン、マオウなど咳を鎮め、のどの痛みをやわらげる生薬のエキスが配合されています。剤型は口中でゆっくり溶かして服用できるように、ドロップ状（トローチ剤）に製剤化されています。浅田飴は薬局、薬店でお求め下さい。

浅田飴

クール　ニッキ　パッション



ハイオクガソリンを満タンにして、

PCエンジンスペシャル第2号

8月1日頃 大発売!

最新ゲーム大特報!

パワーアップシューティング
ドラゴンスピリット

花のナニワのアドベンチャー
定吉七番秀吉の黄金

マルチプレイヤーアクション
ダンジョンエクスプローラー

メルヘンアクション
ワードナの森

CDロム HOT MENU
ファイティングストリート

スクープ
アイドルCDロム
ビックリマン大事界

特別救助隊、第2号の活躍は、ギャラガ'88 ファンタジーゾーン だ。楽しみにね!

うおりゃー大橋の ピーシー猿人コンピーエンス

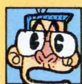
ナガスさんは編集部一のダジャレの名手です。
ボク、ナガス。足がナガスぎてこまってます。
ゾウリ虫ではない!!

ナガス…でダジャレをいっぱつ。
犬のシロをいじめたのはなんフードーブツ?
色が白い!!

シロなかすクジラ!!
シロナガスクジラ
奥さんは美人!!

編集部のみんなはそれを聞きナガス名手です。
はい!! 3時にそちらへゆきます!! 必ず
…………
アレ?
かれ いそがしい いそがしい
めでたしめでたし

EDITOR'S NOTES



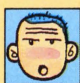
★きょうも元気だ、武田漢方胃腸薬がウマイ! ついでにユンケルもウマイ!! 私のゴールデンウィークを返してくれっ



スタッフ全力投球の第1号! ところで、スカーレット&ブラック、けっこうTFFっぽくて聴かせるぜっ!(JACK)



で、私が件のゾウリ虫ですが、ゾウリ大臣じゃないので税政改革はやりません。トイレで見かけたら気軽に声をかけてね。



ホントに本がでけてヨカッタ。あんだけ皆に迷惑かけて、ゴメンナサイ。アッ! 今日30分遅れます。車が混んでて(フジタ)

★この記事を書くために、RGB出力の大画面TVを買った。さすがの迫力だが、ボクの四畳半には、ちょっとデカすぎ?



「ファンタジーゾーン」の出来ばえを見て感動したオイラの次の期待は、NECアベニューが用意してる○○○○○○だぜ!!



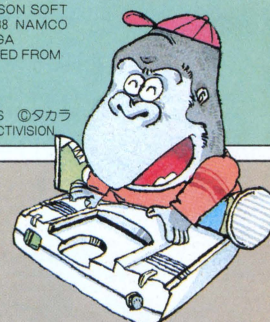
〝山より大きい猪は出ない〟という気持ちで仕事を続け、ついに〝トンビがタカを生んだ〟ような雑誌ができた。(積飛)

★やっとできたよほほぉ~ん! 思ったより難産だったけど、なんとか完成したこの一冊。どんなもんでしょ?(おりはか)

STAFF

編集/秋本輝夫(コロコロコミック)
有限会社 100パーセント
(浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内 裕)坂田 純・舘野英昭・藤田 仁
レイアウト/㈲100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田 武)・石村 勇・宿南 勇・遊悠舎
写真/加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト/岩名 涼・鶴岡和夫・浅見かよ子・蛮人工房(うおりゃー大橋・中村亮・筆吉紳一郎)

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.
©1988 NECアベニュー
LICENSED BY TAITO CORP.
©1988 BIG WOIF ©1988 NCS ©タカラ
©LAD ©NAS ©東映動画 ©1987 ACTIVISION



コロコロコミック特別増刊号 VOL.1

PCエンジン SPECIAL

発行人 相賀昌宏
編集人 平山 隆
発行所 小学館 〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
(編集)03-230-5996 (販売)03-230-5751
印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を固く禁じます。©SHOGAKUKAN 1988

QD
QUICK DRIVE

1/14 クイックドライブRCカーシリーズNO.1

サンダーショットQD

組立てずみ・プロポつき・9,980円

使用電池(別売)走行用(単3電池8本)送信機用(006P・9V電池1本)

電池を入れれば走行OK、レースをしたって面白い。

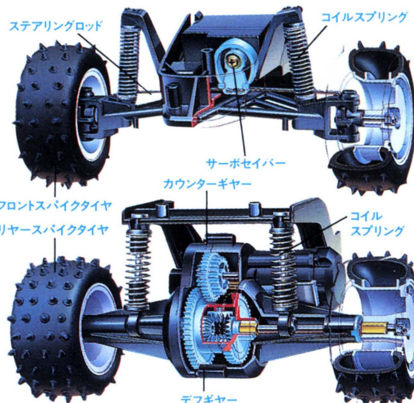
これからはRCカーの面白さが、気軽に楽しめるようになります。タイヤから、ラジオコントロールメカも組込みずみの完成モデル、サンダーショット・クイックドライブの登場です。クイックドライブの名の通り、電池を入れればすぐに走行OK。しかも組込まれているRCメカは、組立て式のキットRCカーと同様に1～6番までの6種のバンド（周波数）を設定。最大6台まで同時に走らせられます。これなら仲間が集まっての競走も楽しくなるし、本格的なレースだって大丈夫。気軽な上に、楽しみだって大きなサンダーショットQDです。

ウデをみがくのが楽しくなる充実のコントロールメカ。

RCメカにはキットRCカーと同タイプの2チャンネルプロポシステムを使用。送信機もコントロールしやすいホイール・トリガータイプとしました。ステアリングはもちろんサーボによるデジタルプロポ方式。スピードコントロールは電子回路によるエレクトロニックタイプで前進2段、バック1段。デリケートなコントロールにも確実に応えて、ウデをみがくにもぴったりです。



タミヤのRC技術が生きたメカ構成



夢中になれる高性能、長い走行時間もうれしくなる。

サンダーショットQDは、全備重量約850gの軽量設計。そのうえ密閉式ギヤーケースにはデフギヤーを装備、さらに使用電池や路面に合わせて、スピード走行、パワフル走行のワンタッチ・ギヤーチェンジを採用。迫力ある走りが楽しめます。走行用電池は手軽な乾電池も使えますが、タミヤカドニカ単3型を使えば、さらにスピードアップ。走行時間も連続15～60分とたっぷりです。

（アルカリ乾電池ローギヤー使用時）

走りをささえる確かな足、エアロスタイルも迫力いっそう。

オフロードRCカーの走りのポイントはサスペンション。フロントはコイルスプリングによる独立、リヤーはローリングリジッドアクスルとしたショック吸収がよく、強く、確かな足まわりです。そしてタイヤはグリップのよいスパイクタイヤを装備。荒れた路面でも安定した高速走行を約束します。ボディはキットRCカーのサンダーショットのエアロフォルムをそのままにスケールダウン。さらに大型リヤーウイングパーツもセットされ、いっそうダイナミックになりました。気軽で楽しいサンダーショットQD、RCカーへの第1歩です。



2ch
送信機つき



田宮模型
静岡市小鹿628　〒422

うれしい走りが気軽になった。

Thunder Shot



《タミヤRCカーグランプリ》●テレビ東京・テレビ愛知・テレビ大阪・テレビせとうち毎週金曜日18時～18時20分●びわ湖放送毎週土曜日18時10分～18時30分●テレビ静岡毎週日曜日～7時15分
●山陰放送毎週日曜日11時～11時20分●テレビ新広島毎週土曜日7時25分～7時45分●北海道文化放送毎週日曜日8時35分～8時55分●新潟総合テレビ毎週日曜日7時30分～7時50分●熊本放送・長野放送毎週金曜日16時～16時20分
●岐阜放送毎週木曜日19時～19時20分●山形テレビ・岩手放送毎週金曜日16時10分～16時30分●福島テレビ毎週金曜日16時30分～16時50分●南海放送テレビ毎週水曜日17時～17時20分●仙台放送毎週土曜日6時40分～7時

PC Engine

感動(かんどう)！ほとんどそのまんま。


ドット単位での気配りで、こんなに美しい背景が仕上りました。開発スタッフの努力の結晶です。時々ポーズをかけて見てやってください。


2面では、家庭用では難しいと言われた２重スクロールを見事に再現しました。奥行きも2倍に広がって見えるぞ！


コインを集めてSHOPに入ればパワーアップ・アイテムが買える。なんと、自分自身だって買えてしまうのだ！

ファンタジーゾーン

FANTASY ZONE

7月発売予定
予価4,900円

©SEGA1986

NECアベニューの第一弾は、あの名作ファンタジーゾーンだ！PCエンジンだからこそ再現できたクリーミーなグラフィック、二重スクロール、ポップなステレオサウンド。マニアの期待にも充分応えるPCエンジン版ファンタジーゾーン、遂に完成！アーケードの興奮を、そのままお届けします。

五感、直撃マシーンだ。

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円



NEC NECアベニュー株式会社 東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
テレホンサービス ☎(03)590-2626

PCエンジン SPECIAL VOL.1
コロコロコミック特別増刊号
昭和63年6月30日発行
編集人 平山隆
発行人 相賀昌宏
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話(編集)(03)230-5996
(販売)(03)230-5751
定価 350 YEN

雑誌 03810—6 T4910381006354 © Shogakukan 1988 Printed in Japan 印刷・三晃印刷株式会社